CPC • AMIGA • ST • C64 • PC • NEC • NINTENDO • SEGA

NUMÉRO 4 • AVRIL 1990 • 25 F

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

joystick NUMÉRO 4

N°4 • AVRIL 1990 • 25 F • BELGIQUE : 183 FB • SUISSE : 7,50 FS • LUXEMBOURG : 180 FL • ISSN 0994-4559

LA MEGADRIVE

TOUS LES JEUX CD-ROM SUR NEC

DES TONNES DE VIES INFINIES

tests TOUS LES JEUX DU MOIS

- E-MOTION
- ZOMBI
- RAINBOW ISLANDS CPC
- CRACK DOWN
- INFESTATION
- WELLTRIS





★ EXCLUSIF ★

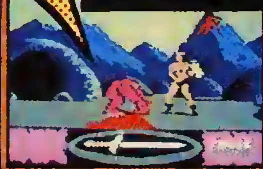
ALAIN GIRESSE

LE FOOT SUR MICRO



WAOUH! TOUS DANS L







4 AUTHENTIQUES SUPER HITS



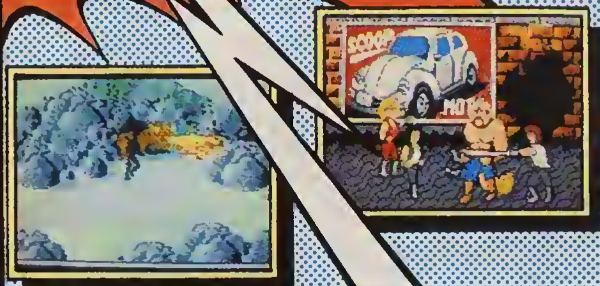
TOUS LES GRAND CLASSIQ



LES MEGA HITS
ES SUPERB COMPIL

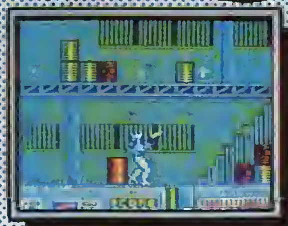


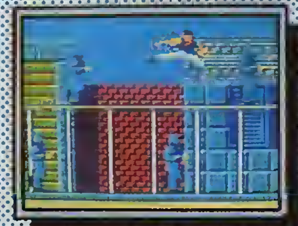
Les Maitres des arts martiaux





S
QUES SUR AMSTRAD





N°4 somm

Les infos...

8 news

Brrrr.... toutes les nouvelles fraîches d'Harricana, avec le retour de Laurant Weill, le Topten européen, les résultats de la Coupe de France TITUS, ce qui se chuchote un peu partout dans le monde, et bien sur, tout sur les softs en préparation.

26 previews

Un "tit coup d"oeil sur Secret Défense, Bloody afternoon, Alf, Turrikan, Ultima VI, Impossamole, AMC, Starblade, Targhan, Island of losy hope, Extase et Mystical. C'est sorti demain.....

38 consoles

La SEGA MEGA DRIVE arrive officiellement en France. Un dossier spécial pour les jeux CD-ROM sur la Nec PC-ENGINE.

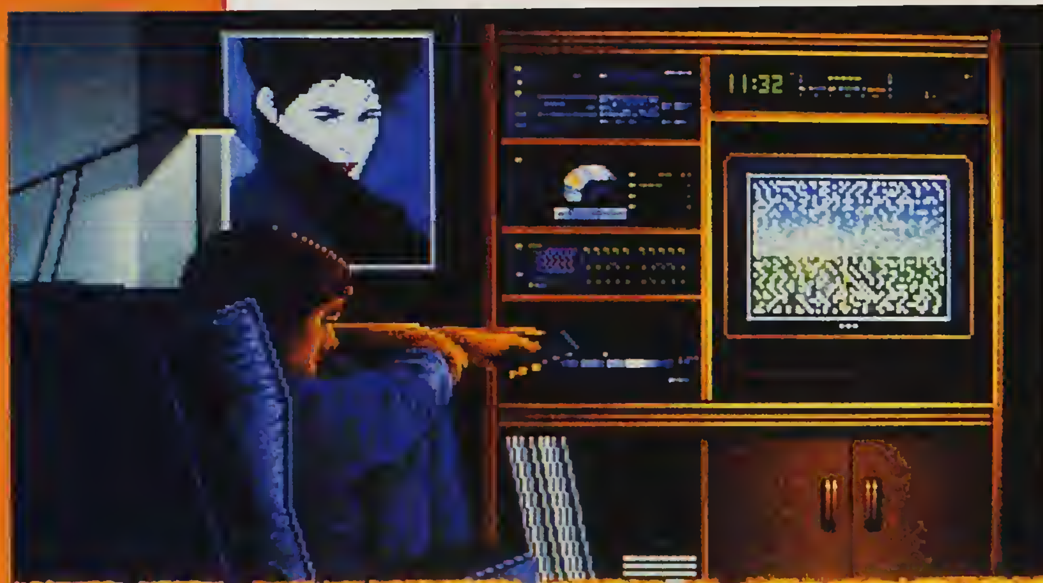


Elie Kenan, PDG d'Atari France.

84 c'est génial

Que celui qui n'a jamais eu envie de p'tites folies, me lance LA-PIERRE! Emmanuel vous dit tout, sur ce qui est indispensable ou inutile.





Ultima VI, sur PC.

32 champions

Une nouvelle rubrique, dans laquelle chaque mois, un champion sportif se mesurera à des softs sur micro, dans sa discipline. Ce mois çi, Alain Giresse se distingue au foot sur micro.

49 jeux... crack

Bidouillez, messieurs les Joystickeurs fous !!!! Danbiss et Danboss se surpassent chaque mois. Les CPCistes, vont être gâtés !!! Patrice Maubert (MOMO, pour les intimes), vous initie aux secrets de la vie infinie.

86 le grand zoo

Elie KENAN, le Président Directeur Général d'Atari France, l'homme du mois.

92 arcades

De Sega à V-System, la suite d'AMUSEXPO 89, revue et pratiquée par Yvan Elbaz.

aire

102 tests

Comment dépenser ses thunes utilement, grâce à Joystick.

et aussi

COURRIER
page 6
De vous à moi... rien ne vaut un petit mot.

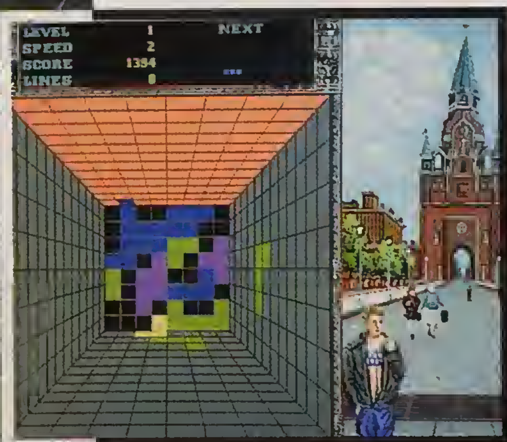
RECTO VERSO
page 74
Moulinex passe au tamis l'envers des softs

PETITES ANNONCES
page 76
Vos annonces classées, par standard, département et rubrique.

SECOURS
page 78
Aidez vous les uns, les autres....

ABONNEMENT
page 80
Pourquoi dépenser plus, quand on peut faire des économies?





Ci-dessus, «Infestation», le jeu de Psygnosis qui va faire un malheur. Et, juste à côté, «Welltris» qui tourne sur PC!

JOYSTICK: 53 Avenue Gambetta 92400 Courbevoie La Défense, Tel (1) 47 89 59 54 Telefax : (1) 43 33 03 23.
JOYSTICK est une publication mensuelle éditée par LE GROUPE SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, Tel (1) 42 96 55 59. • SERVICE TELEMATIQUE: 3615 JOYSTICK . SYSANIM : LAURENT • CENTRE SERVEUR: Azursoft
DIRECTEUR DE LA PUBLICATION: Marc ANDERSEN • ***REDACTEUR EN CHEF:*** Henri LEGOY • ***REDACTEUR EN CHEF ADJOINT:*** Michel DESANGLES • MAQUETTE: Francois PLASSAT • DIRECTION ARTISTIQUE: Pixel Press Studio • ILLUSTRATEURS: Bruno BELLAMY/Yacine • PUBLICITE: Marc ANDERSEN, Isabelle WEILL
REASSORT des anciens n° et ABONNEMENT : (1) 42 96 55 59 Huguette UZAN
DIRECTEUR DES VENTES: Promevente-Michel IATCA: 45 23 25 60) Terminal: EB6
PHOTOGRAVURE: Efa • IMPRIMEUR: J.L. SA-Sima Torcy • DISTRIBUTION: Transports Presse • Commission paritaire n° 70725 ISSN 0994-4559-Dépôt légal à parution
TIRAGE DE CE NUMERO: 90000 exemplaires



Comme le temps passe... Quatrième numéro mensuel, déjà... Bientôt l'été... Et puis l'hiver... Et puis l'été, encore... Et puis encore un autre hiver... Bon, on n'est pas là pour faire des considérations météo-philosophico-oisives, hein? Parlons de choses sérieuses.

D'abord, vous remarquerez que dans les tests, une nouvelle note est apparue. Surprise, selon le type de jeu, cette note change de nom. Pour les jeux d'action, les Shoot'em Up, les conversions d'arcade, c'est: "Maniabilité". Vous comprenez? Faut-il qu'on vous explique ce qu'est la maniabilité d'un jeu d'action? Non? Très bien. Je suis content de voir que vous suivez. Elle est notée sur 20, comme d'habitude. Pour les jeux d'aventure, c'est "Difficulté". Ça comprend à la fois la difficulté des énigmes qui sont proposées, le temps qu'il faut pour résoudre le jeu, et éventuellement la barrière de la langue (pour un jeu d'aventure en texte et en anglais, de toute évidence, la difficulté se corse, chef-lieu Ajaccio). Pour les wargames et les jeux de stratégie, c'est "Complexité". Ça représente, grosso-modo, le nombre de paramètres qui rentrent en ligne de compte. Un exemple. Si, dans un wargame, la seule action que vous puissiez faire est de payer votre armée; et que selon qu'elle est payée ou non, elle gagne ou perd le combat, c'est un peu léger. Ça n'implique pas de stratégie très complexe. Alors hop: zéro! Si en revanche il faut prendre en compte des milliers de paramètres, certains généraux qui ne s'aiment pas, l'état du terrain, l'avancée technologique des armements, la météo, etc: bravo! On donnera une bonne note. Dernier cas: les simulateurs. Là, ce sera le "Réalisme" qu'on notera. Inutile de vous expliquer, je présume?

Il est arrivé un drôle de truc, ce mois-ci. Notre rédac'chef bien aimé, Henri Legoy, qui écrit d'habitude le "Miroir aux Illusions", est devenu fou: il est resté persuadé pendant quinze jours qu'on était encore en février et qu'il avait largement le temps d'écrire sa rubrique. Résultat, il n'a pas encore fini de l'écrire. Il faudra donc attendre le mois prochain pour savoir ce qui se fait en ce moment du côté des images de synthèse. Idem pour la Rue Brik à Braque: le pauvre enquêteur qu'on avait envoyé sur place s'est trompé dans le plan, il a confondu avec la Rue Tabaga et il s'est perdu. Espérons qu'on l'aura retrouvé le mois prochain.

Il n'y a pas vraiment de très grosse sortie, ce mois-ci. Pas de jeu absolument génial, pas de méga-surprise. Bon, que voulez-vous, ça arrive! En attendant, on vous a fait un cadeau: Alain Giresse est venu tester tous les jeux de foot, et il vous donne son avis. Ah, on ne lésine pas pour faire plaisir au lecteur, chez nous. L'info est toujours fraîche, d'ailleurs, on a des arrivages tous les jours. Et les interviews! Tâtez-moi ça. Tendre comme tout, presque pas d'os, pas un poil de gras. On peut dire qu'on se décarcasse. Le mois prochain, un autre champion vous donnera son avis sur une autre catégorie de jeux. Mais on vous garde la surprise.

Bravo pour finir à Laurant Weill, le patron de Loriciel, qui a eu le courage d'aller se cailler les miches dans le Grand Nord canadien, pour Harricana. Il n'a pas gagné, mais il a participé, et c'est le? Principal, exactement. Ceux qui ont répondu juste pourront revenir le mois prochain. La classe est terminée. Rompez.

courrier

■ Je vous écris pour vous parler de votre rubrique "Jeux Crack" qui est, je pense, un attrape-nigaud. Il y a 3 mois, je vous ai envoyé plein de trucs et astuces pour Nintendo, et ô surprise, je vois dans votre dernier numéro toutes mes astuces publiées sous un autre nom. Bizarre, non? Quand je lis votre rubrique, je cite: "Les mecs qui s'amusent à découper ou recopier les bidouilles de nos confrères pour recevoir un chèque n'ont rien compris. Eh oui, on ne publie que des bidouilles inédites". Vous non plus n'avez rien compris, car vous êtes les premier à recopier nos astuces, mais pas sous le bon nom et pour 0 francs. La solution la plus simple est de vous faire envoyer des bidouilles sans chèque à la clef, ça évitera les déceptions des mecs qui se défoncent pour chercher des bidouilles et de les voir paraître sous un autre nom.

Quand vous dites "bidouilles inédites", prenez Joystick n°1, rubrique Nintendo: les trois astuces que vous publiez ont déjà été publiées dans le magazine "Club Nintendo" n°2. Et en plus, sur ce magazine, ils avaient fait une erreur dans le code pour "Myke Tyson's Punch Out": ils avaient marqué "267.853.7588" alors que c'est "267.853.7538" et vous avez fait la même erreur. En plus, vous avez une chance sur un million de tomber sur ce code.

Pareil pour votre dernier numéro: il y a encore des astuces pour Nintendo recopiée sur "Club Nintendo". Alors, puis-je encore vous envoyer des astuces sans qu'elles passent sous un autre nom, car je me demande si vos rubriques sont sérieuses?

PS: Pouvez-vous publier ma lettre pour voir si vous êtes sérieux, et en plus je verrai si les critiques passent dans la rubrique "Courrier" (mais faut pas rêver...).

Thierry Jouin, Paris

Mais si, il faut rêver. La preuve.

En fait, je dois être maso. Sur 100 lettres que l'on reçoit, il y en a 97 qui proviennent de lecteurs contents du magazine. Et 3 seulement de lecteurs pas contents. Je vous promets que si on voulait être honnête, ça ressemblerait plus à un concert de louanges qu'à ce que c'est pour l'instant. Mais bon, on n'est pas là pour se jeter des fleurs, la critique est constructive, bla bla bla. Donc, on continue à ne passer que des lecteurs pas contents. Mais ça va changer, parce que si ça continue, vous allez avoir l'impression que tout le monde nous râle dessus (je cause comment que je veux, scuse-moi). Bref.

Attrape-nigaud, les Jeux Crack? Fi donc. Nous avons reçu environ 300 plans pour Cauldron. Environ 200 solutions de Sram. Ce sont des exemples. Je ne parle pas du cheat d'Arkanoïd, des plans de Saboteur et Saboteur II... Bien évidemment, une fois qu'on a passé la solution, on ne peut plus la repasser indéfiniment. Prenons le cas de Sram. Il y a une personne qui est très contente parce qu'on a passé sa soluce, et 199 qui ne sont pas contentes parce qu'elles pensent: "Joystick, c'est des salauds, ils n'ont pas passé la solution que j'ai eu tant de mal à trouver". C'est dur, je sais.

Il y a une parade. Vous nous écrivez en joignant une enveloppe timbrée et on vous renvoie par retour du courrier la liste des 3000 plans, solutions, bidouilles, cheat modes que l'on a déjà publiés. Si c'est dans cette liste, inutile de nous le renvoyer! Vous économiserez de l'énergie.

Pour les astuces Nintendo, on en reçoit quelques-unes. Souvent les mêmes, bien sûr, puisqu'il n'existe pas une infinité de jeux. Comment sélectionne-t-on? On prend la première arrivée, tout simplement. Et les autres, comme toi, ont l'impression qu'on les a dépouillés. Faudrait quand même pas exagérer. Tu sais ce qu'on ferait, si on voulait te dépouiller? On passerait une pub de vente par correspondance en faisant croire qu'on vend des softs à moitié prix, on encaisserait les chèques et on partirait aux Bahamas. Tu vois que ce ne sont pas les idées qui manquent. Franchement, on ne peut pas - on n'a même pas le temps! - s'amuser à trafiquer les noms pour économiser un chèque de 50 francs. Et puis, c'est un peu notre pub: quelqu'un qui reçoit 50 francs est content, il dit à ses copains que Joystick est sympa, qu'il respecte sa parole. Ce n'est pas notre intérêt de l'en priver, au contraire.

Je réponds longuement à cette lettre, et à toi en particulier, Thierry, parce que ta lettre est complète, mais ça s'adresse aux autres aussi: ne nous en veuillez pas de ne pas publier quelque chose qui est déjà passé ou qu'un autre lecteur a envoyé avant vous.

Reste le problème des bidouilles "pompées" sur les autres journaux. Là, je reconnais que c'est une plaie. Mais nous ne pouvons pas lire la presse du monde entier (il existe des CENTAINES de revues d'informatique de par le monde) pour vérifier le moindre truc. C'est impossible. On vous fait confiance: envoyez-nous des trucs originaux. On peut difficilement faire plus. Encore que comme on envoie les chèques exactement un mois après la parution du numéro, si on nous prévient rapidement qu'un truc a été pompé sur un autre canard, on ne payera pas le pompeur. D'autant plus, comme tu le signales, lorsqu'il se trompe en recopiant un truc. Là, c'est carrément de l'escroquerie.

Pfff... Le plus déprimant, c'est que je sais pertinemment qu'on va continuer à recevoir, régulièrement, au rythme d'une dizaine par mois, des lettres nous accusant d'avoir publié des trucs sous un autre nom. Se justifier, toujours... On passe plus de temps à expliquer sa démarche qu'à la faire... Excusez-moi, je pleure...

■ Votre magazine est super, incroyable, surnaturel, enfin tout, bref. Dans ce mag, il y a tout ce qu'il faut: des bidouilles aux previews, des concours aux histoires drôles, des news aux tests, j'en passe et des meilleurs. C'est pour ça que je me suis abonné et que je conseille aux autres de le faire sans hésiter, car ils pourraient passer à côté de l'affaire du siècle. Longue vie à Joystick!

J-Christophe Maluaud, Lambesc

Excusez-moi, c'était juste pour me remonter le moral. Merci, Jean-Christophe. Merci les autres. C'est reparti.

■ Pour mon avis personnel, je trouve que vos réponses dans la rubrique courrier sont plutôt du genre agressif. Je pense que vous pourriez tourner vos réponses plus simplement sans remarques désobligeantes sur certains courriers.

Philippe Jeanpert, Echillais

Rhoooo... Ça, c'est à cause du lecteur que j'ai traité de râleur, c'est ça? J'ai reçu au moins dix lettres qui me le reprochaient. Merde, on est entre nous, quand même, non? C'était un terme plus affectueux que désobligeant ou agressif. Soyez coooools, enfin...

■ Après avoir lu de fond en comble Joystick n°3, j'ai du deviner les faibles possibilités du CPC 6128 en matière de jeux, ainsi que le choix peu important de logiciels de jeu et leurs qualités, en particulier esthétiques, faibles par rapport à d'autres. Serait-il préférable de revendre mon CPC 6128 pour un autre micro plus performant en matière de jeux?

Jean-Marie Pierard, Paris

Non. Je ne vois pas en quoi le choix est moins important sur Amstrad que sur les autres (peut-être y a-t-il moins de tests dans Joystick, mais c'est souvent parce que les éditeurs n'éprouvent pas le besoin de faire tester des produits sur Amstrad qui se vendent déjà suffisament bien comme ça). Je ne vois pas en quoi, sur un plan purement ludique, le CPC serait moins bon que les autres. De toutes façons, quelle que soit la machine, il y a toujours des jeux qui ne sortiront jamais dessus (parce qu'un développeur n'a pas envie de programmer sur une autre machine que la sienne, pour des raisons de droits, etc). Il y a des jeux qui n'existent que sur CPC, d'autres qui n'existent que sur PC, d'autres encore que sur ST ou Amiga... Il faut se méfier du principe de l'exotisme ("c'est toujours mieux ailleurs")!

FAITES-NOUS PART DE VOS PROBLEMES, CRITIQUES, SUGGESTIONS ET MEME COMPLIMENTS EN ECRIVANT À JOYSTICK

Pipe Mania!!

Y JOUER NE SERAIT PAS RAISONNABLE!!

Un "casse tête" diabolique et ultra rapide. ARCADE, STRATEGIE, et HABILETE.
Destiné à devenir un classique du genre !



Assemblez les nombreux tuyaux qui apparaissent sur le côté de l'écran pour former une canalisation, tout en essayant de rester à écart des égouts. Mais attention, pour y parvenir vous n'aurez pas le droit à l'erreur, une hésitation ou un mauvais assemblage des sections et vous serez happés définitivement dans les eaux sales des égouts saturés !!!



- **Mode simple ou expert**
- **1 ou 2 joueurs**
- **Réglage de la vitesse**
- **36 niveaux variés et de difficulté croissante**
- **Super bonus tous les 4 niveaux**



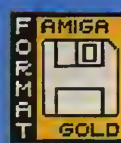
Elu à l'unanimité par la presse mondiale meilleur jeu de stratégie et d'habileté:
• "Un jeu fou, carrément diabolique à deux" (JOYSTICK, PRIX MEGASTAR, 91%, FRANCE) • (TILT, 18/20, FRANCE) • "Meilleur jeu de stratégie 1989" (GAME PLAYERS, primé, USA) • "Achetez ce jeu et vous ne pourrez plus jamais dormir !" (ZERO MARCH 1990, 92%, ANGLETERRE) • "Un jeu d'arcade si prenant qu'il devrait porter la mention: Pas d'utilisation prolongée sans avis médical" (C&VG HIT, 94%, ANGLETERRE) • "Facile d'accès, mais difficile de s'en passer" (ZERO HERO, 92%, ANGLETERRE) • "Un jeu où l'ACTION ne manque pas" (AMIGA COMPUTING EXCELLENCE, primé 95%, ANGLETERRE) • " Ingénieux et très prenant,Pipemania est un jeu simple au défi diabolique" (THE GAME MACHINE START PLAYER, primé 83%, ANGLETERRE)...



DISPONIBLE SUR AMIGA, ATARI ST, IBM PC, C64, AMSTRAD CPC, SPECTRUM APPLE, MACINTOSH, MSX cassette et ARCHIMEDES.

Superbes adaptations sur tous les ordinateurs sans aucune perte de qualités.

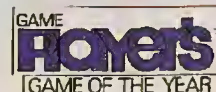














EMPIRE SOFTWARE Tel.: (1) 45 09 19 99

SEGA MOINS CHER

Consolomaniaques, c'est le moment de vous jeter dans la course: la Sega Master System passe de 990 francs à 749 francs (traduction pour les littéraires: de 1000 balles à 750 balles), avec toujours le jeu Hang-On fourni gratuitement. De plus, pendant les vacances de Pâques, si vous l'achetez dans un point de vente Sega, il vous sera offert un compact-disc des meilleurs musiques de jeux Sega (ré-orchestrées, bien sûr). C'est pas encore tout: une dizaine de cartouches passent à 100 francs, parmi lesquelles Action Fighter, Super Tennis, World Grand Prix, Fantazy Zone, Teddy Boy, etc.



JEUX ET PC

Chose promise, chose dûe: Innelec a effectivement exposé des jeux Microprose au Forum PC. Et heureusement, parce que le reste du Forum n'était pas très rigolo. C'est pas le but, objecterez-vous. C'est vrai. Mais nier que le PC est en train de devenir de plus en plus fort sur le marché du jeu serait vain. Et le stand Innelec a eu beaucoup de succès. D'autres éditeurs et distributeurs suivront-ils le mouvement l'an prochain?

CHANTAGE

Pour les malheureux qui nous lisent irrégulièrement, rappelons les faits: plus de 20.000 personnes ont reçu il y a trois mois une disquette PC les informant des moyens de prévention contre le Sida. Sur ces disquettes se trouvait en fait un virus capable de bloquer un disque dur, et dans le manuel d'accompagnement se trouvaient quelques lignes qui demandaient le paiement de 378 dollars à une société panaméenne en échange de l'anti-virus. Du chantage en bonne et due forme, si l'on peut dire. L'auteur de ce virus vient d'être appréhendé: c'est un américain, Joseph Popp, assistant médical de son état, qui aussitôt après son arrestation a déclaré que c'était l'Organisation Mondiale de la Santé (Docteur Justice, tataaaaaaa) qui avait monté l'opération. Naturellement, la police n'en croit pas un mot et une demande d'extradition a été faite par la Grande-Bretagne (car il n'avait envoyé ses disquettes qu'en Angleterre). Jugement dans quelques mois...



TELEX

Lors de sa sortie au Japon, **Dragon Quest IV** pour Nintendo s'est vendu à... 1,3 millions d'exemplaires le premier jour! J'espère que l'auteur est payé au pourcentage, parce que si il a pris le forfait, il doit se mordre les doigts.

C'est **Leisure Genius** qui a adapté Risk, le jeu de plateau, sur micros. Sortie en mars.

Virgin sort une compil en avril sur Amiga, ST, Amstrad (disquettes et cassettes), et C64, qui comprendra Silkworm, Double Dragon, Xenon et Gemini Wing.

Intel est débordé: ils ne pourront pas faire face à la demande de 80386 jusqu'au milieu de l'année. Seuls les gros fabricants, comme Compaq et IBM bien sûr sont livrés. D'où la rareté des clônes 386...

Il semble qu'Atari soit en train de préparer le **Portfolio II**, qui aura 512 Ko de mémoire vive contre 128 seulement pour son prédécesseur. Il sera également équipé d'un 80286, ce qui devrait le rendre beaucoup, beaucoup plus rapide. Sera-t-il toujours de la même taille? On ne sait pas encore, car c'est un projet à long terme. Peut-être verra-t-il le jour en 1991...

New-Tek vient de sortir la version 4.0 de Digiview sur Amiga. Il permet maintenant d'obtenir 4096 couleurs sur une résolution de 804*480. Ce qui doit être au moins trois ou quatre fois supérieur à une image télé normale. C'est pas le beau-frère à Monochrome.

Le gouvernement japonais vient de mettre en place un **plan quinquennal visant à équiper tous les lycées de micro-ordinateurs**. Jusque là, rien d'étonnant, tout les pays industrialisés en font autant. Mais c'est le nombre qui est impressionnant: un ordinateur pour deux élèves. En France, on en est où? Un sur cent?

Aux Etats-Unis, il y a une boîte qui s'appelle Medical Rental Systems et qui propose la **location d'une console Lynx** pour environ 40 francs par jour, afin que les malades puissent se distraire. On ne sait pas combien de cartouches sont fournies.

Voici une info à prendre avec des pincettes, car rien n'est confirmé. Atari aurait l'intention de sortir avant la fin de l'année une **version miniature de la Lynx**, avec un écran un peu plus petit, mais ne coûtant qu'environ mille francs. Ce qui concurrencerait drôlement la Game Boy de Nintendo, qui devrait être vendue - en monochrome - aux alentours de 800 francs. Si pour 200 balles on a la couleur, y a plus à hésiter!

Rick Dangerous devrait normalement ressortir dans une version plus facile: la plupart des joueurs regrettaient de ne pas atteindre le quatrième niveau, voire le troisième. Avec cette nouvelle version, on pourra commencer à n'importe quel niveau.

TELEX



FETE FORAINE

Dans Sideshow, vous allez vivre toute l'excitation d'une fête foraine: tirer sur des ballons, taper sur un machin qui fait "ding" avec un marteau, aller dans la maison hantée, etc. Ça ne sortira que sur Amiga pour l'instant, chez Actionware, avec la possibilité de brancher le pistolet lumineux de la marque.

LES RUSSES ATTAQUENT

Team Yankee est une simulation de tank. Les russes attaquent l'Europe (oui, ça fait vieillot, mais c'est adapté d'un bouquin qui a été écrit avant les zévénements) et vous devez la défendre. C'est édité par Empire, et c'est programmé par l'équipe de Hunt for Red October. Sortie le mois prochain sur 16 bits...



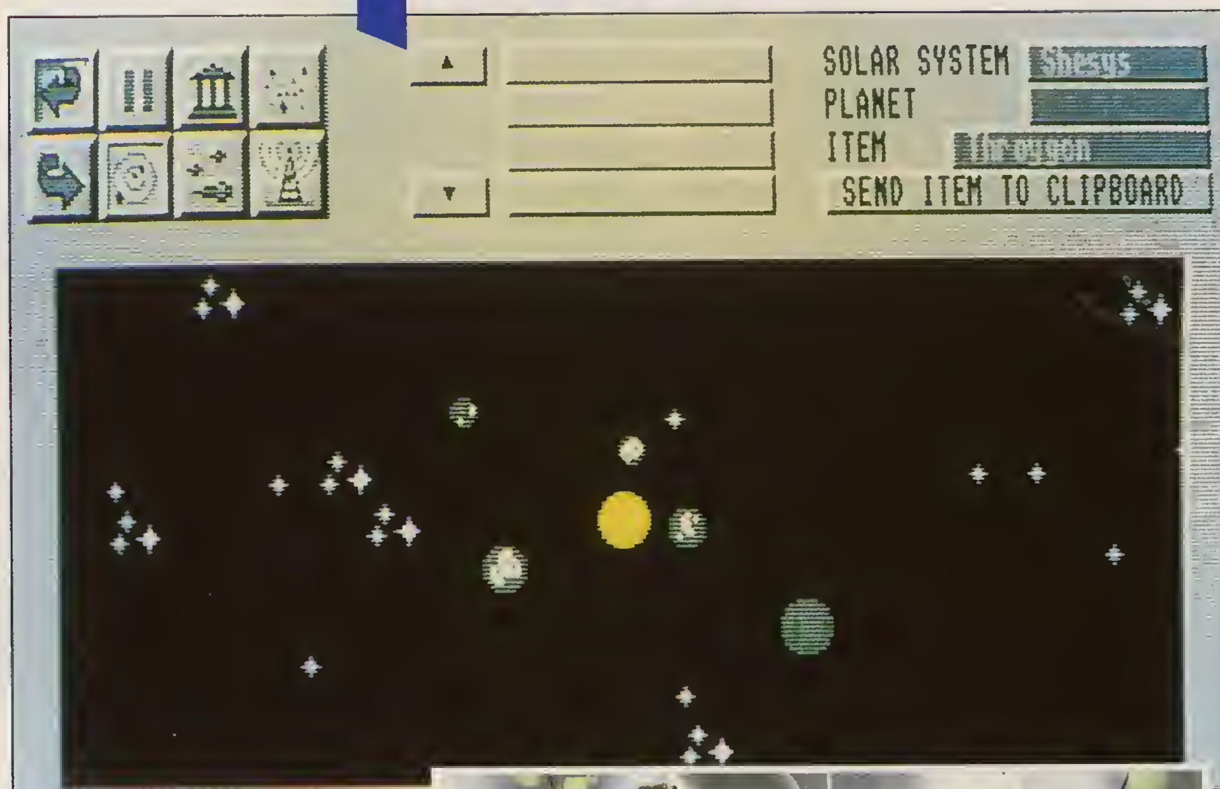
GUERRE

USS John Young est une simulation de guerre navale, avec tout ce qu'il faut pour tuer des tas d'ennemis en un minimum de temps: roquettes, torpilles, missiles, etc. Ça sort incessamment sur Amiga et sur PC. Rappelons que la guerre est dangereuse pour la santé, selon la loi n°76-616. Abus dangereux.



news

Imperium



Le mois prochain, nous ferons un test complet d'Imperium, le chef-d'œuvre de stratégie d'Electronic Arts. En attendant, nous avons interviewé les auteurs: Nick Wilson est le programmeur et Matthew Stibbe est le concepteur-graphiste du jeu.

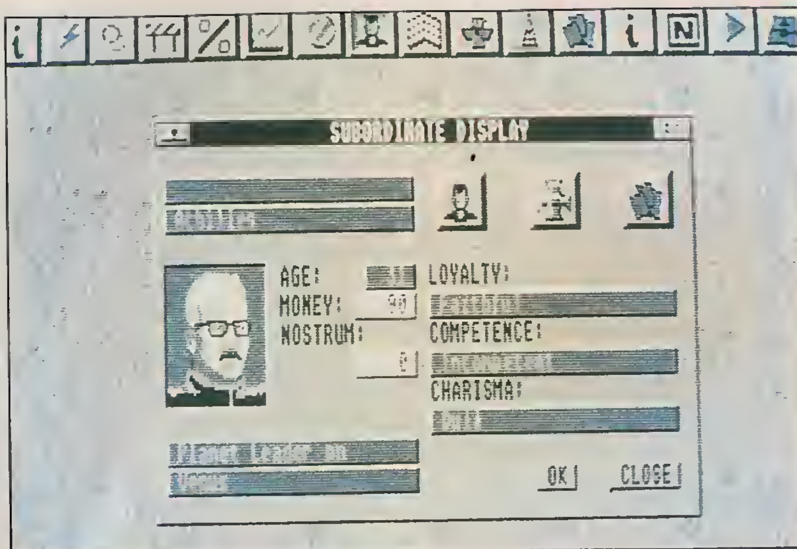
Joystick - Comment avez-vous commencé en informatique?

Nick Wilson - Ma première machine était un ZX80, puis un ZX81, avec ses graphismes étonnants. Puis j'ai appris la programmation sur un Pet CBM et sur le Spectrum. Mes premiers jeux ont été faits sur le BBC, "Cosmic Kidnap" et "Mineshaft". Puis je suis entré chez Durell Software et j'ai écrit "Combat Lynx", "Turbo Esprit" et "Deep Strike". "Chain Reaction" a été vendu à Elite, puis j'ai commencé à travailler pour Electronic Arts et j'ai fait une conversion de "The Train".

Matthew Stibbe - Moi, j'ai eu 16 ordinateurs en tout, d'un ZX81 à deux Macintosh. En ce moment, j'ai un Atari ST, un Grid Compass, un Mac II et un Z88. Bien que je ne sois que concepteur et graphiste dans ce jeu, je sais programmer en C et en Pascal, et j'ai développé un programme de dessin sur Mac en Pascal Objet. J'espère gagner ma vie en



Nick Wilson et Matthew Stibbe.



faisant des jeux, une fois que j'aurai quitté l'université.

Joystick - Pourquoi avoir choisi de faire un jeu de stratégie, et pas un jeu d'action par exemple?

Matthew Stibbe - J'ai toujours été plus attiré par les jeux de stratégie, c'est-à-dire les jeux qui réclament plus de réflexion que de coordination entre l'œil et la main. Mais j'ai toujours pensé que les jeux de stratégie auxquels je jouais étaient, en quelque sorte, incomplets. Dans un wargame, par exemple, on peut faire plus que simplement déplacer des armées, dans la réalité c'est beaucoup plus complexe que ça; il y a de la stratégie, un contexte politique dont il faut tenir compte; mais d'un autre côté, Balance of Power, par exemple, insistait trop lourdement sur les aspects politiques des relations internationales. Je voulais faire un jeu qui prenne en compte toutes les interactions entre les aspects militaire, économique mais aussi diplomatique. La seule façon de procéder, c'était de situer l'histoire dans un futur hypothétique, de sorte qu'on ne pourra pas m'accuser de truquer l'Histoire. Être un historien du futur offre une marge de manœuvre bien plus grande...

Joystick - Combien y a-t-il de paramètres à prendre en compte dans Imperium?

Matthew Stibbe - Il y a à peu près 230 Ko de programme, et 140 Ko de variables, ceci sans compter bien sûr les graphismes et la gestion de l'interface utilisateur. Cela peut vous donner une idée de la complexité de la chose. De ce fait, l'interaction entre les centaines de variables qui définissent un empire et les dizaines qui définissent une planète est extrêmement réaliste.

Joystick - Quelle est la part de la réflexion et de la programmation pure?

Nick Wilson - Les rôles sont parfaitement définis. Matthew crée le concept et je programme, mais la programmation influence le concept de plusieurs manières. Par exemple, certains des algorithmes de Matthew, tout en étant corrects, demandaient trop de temps de calcul à l'ordinateur, et nous avons du trouver des "raccourcis".

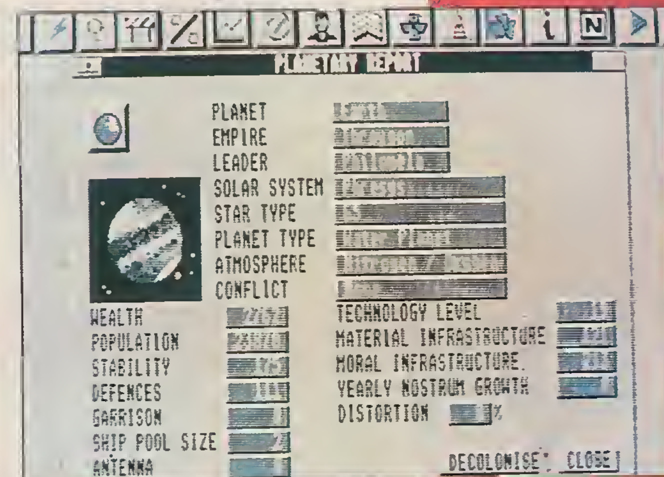
Matthew Stibbe - Tout était sur papier avant que Nick ne commence à programmer. Le script fait plus de 100 pages. Depuis, le jeu a évolué, il reste à peu près 80% du script, et les 20% restants ont été ajoutés au vu des premiers essais. En fait, la collaboration entre un concepteur et un programmeur est forcément fructueuse, puisque lorsqu'ils sont seuls, le programmeur est souvent trop proche de la machine pour faire un bon produit, et le concepteur a la tête dans les nuages. Lorsqu'ils sont ensemble, ils se contre-balancent l'un l'autre.

Joystick - Sur quelle machine avez-vous fait le développement?

Nick Wilson - J'utilise un compatible PC pour écrire les programmes, et je transfère ensuite les programmes sur la machine cible. J'ai écrit tous mes programmes de transfert - celui qui fonctionne entre ST et PC va à 90.000 bauds (NDLR: le maximum "normal" est de 19.200 bauds). J'utilise un mélange de C et d'assembleur. J'ai choisi le C parce que c'est un langage simple et qu'il est facile d'adapter un listing d'une machine à l'autre. Malheureusement, je n'ai pas trouvé de compilateur qui fonctionne à la fois sur PC, ST et Amiga; j'ai du écrire un convertisseur pour ST.

Joystick - Qu'est-ce qui vous a décidé à gagner votre vie en écrivant des jeux?

Nick Wilson - Moi, c'est parce que j'adore programmer, mais j'aime aussi travailler de façon indépendante. Si je le désire, je peux travailler de 9 heures à 6 heures, comme tout le monde, mais je

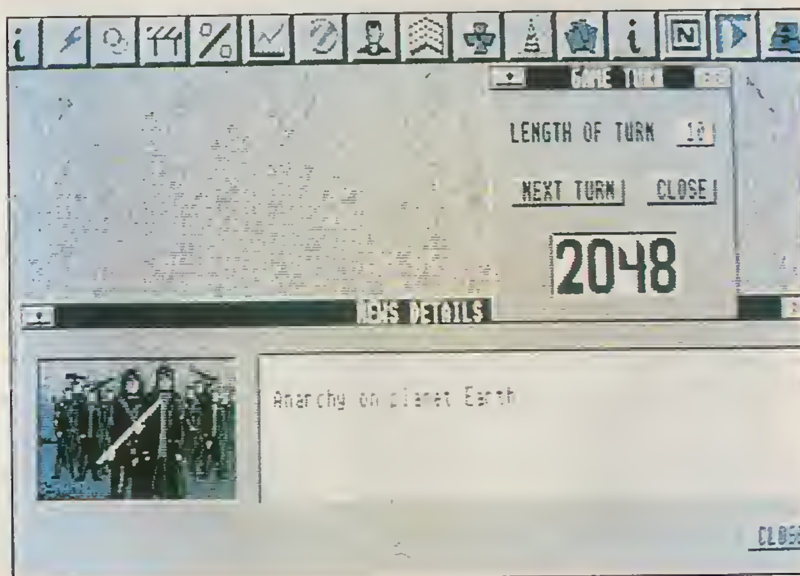


peux aussi choisir de ne rien faire pendant la journée et de travailler pendant la soirée. Le boulot d'un programmeur est de plus en plus simple, car de nouveaux systèmes de développement apparaissent tous les jours, les machines sont de plus en plus rapides. De plus, programmer un bon jeu peut rapporter pas mal d'argent (bien mérité, ceci dit).

Matthew Stibbe - Et moi, s'il est vrai que je gagne ma vie avec les jeux, je suis encore étudiant à l'université, en histoire moderne. Je prépare une thèse. L'an dernier, j'ai passé quatre mois à potasser la révolution française! L'Histoire influence beaucoup mes jeux, et d'un autre côté, écrire moi-même des simulations historiques m'aide à comprendre certains points d'histoire. Mais je ne pense pas faire carrière ni dans l'histoire, ni dans l'informatique!

Joystick - Est-ce que vous avez été influencés par l'interface graphique du NeXT (le dernier ordinateur de Steve Jobs)?

Matthew Stibbe - Non, pas vraiment, bien que la ressemblance soit importante, puisque nous conservons le principe souris-fenêtres-boutons. C'est simplement le souci d'être aussi simple que possible qui amène forcément à ce genre d'interface. Le but est de donner à l'utilisateur un contrôle aussi grand que



news

Imperium

possible sur ce qui se passe à l'écran.

Nick Wilson - Je ne suis pas d'accord. Le NeXT est une machine importante. Les ordinateurs, pour l'instant, sont trop difficiles à utiliser. Sauf le NeXT. C'est pourquoi, pour ma part, j'ai essayé de recréer cette simplicité d'emploi, et de l'incorporer à Imperium. L'interface du NeXT est très "sexy", j'ai voulu en faire autant...

Joystick - Est-ce que vous avez songé à une conversion d'Imperium sur console?

Nick Wilson - Non.

Matthew Stibbe - Parce que tu n'as pas envie de refaire le programme sur console. Moi, je serais assez content si de jeunes joueurs s'intéressaient à Imperium, parce que ça me conforterait dans l'idée que j'ai réussi à faire un jeu dans lequel il y a de quoi satisfaire tout le monde. Mais je suppose que le public habituel des consoles serait un peu rebuté par la complexité du jeu, et par le fait qu'il ressemble si peu à ce qu'on y trouve généralement. Mais je pense que ce marché va évoluer et que rapidement, les joueurs vont rechercher autre chose que simplement de beaux graphismes et de la violence. En attendant, il est évident que je continuerai à développer sur des micro-ordinateurs.

Nick Wilson - C'est vrai que j'espère aussi que les jeunes ne seront pas trop effrayés par la complexité du jeu. Après tout, ils peuvent tout à fait choisir une tactique dans laquelle ils se contentent d'envoyer des vaisseaux faire la guerre, ce qui devrait les satisfaire pleinement. Mais à mesure qu'ils progresseront, ils se rendront compte que le jeu est beaucoup plus intéressant que ça et ils commenceront à se préoccuper d'aspects qui leur auraient semblé complètement ésotériques au premier abord. A partir du moment où on survit au choc "ce n'est pas un Shoot'em Up", on peut s'amuser énormément avec ce jeu.

Joystick - Quelques conseils, quelques astuces pour aller plus loin dans le jeu?

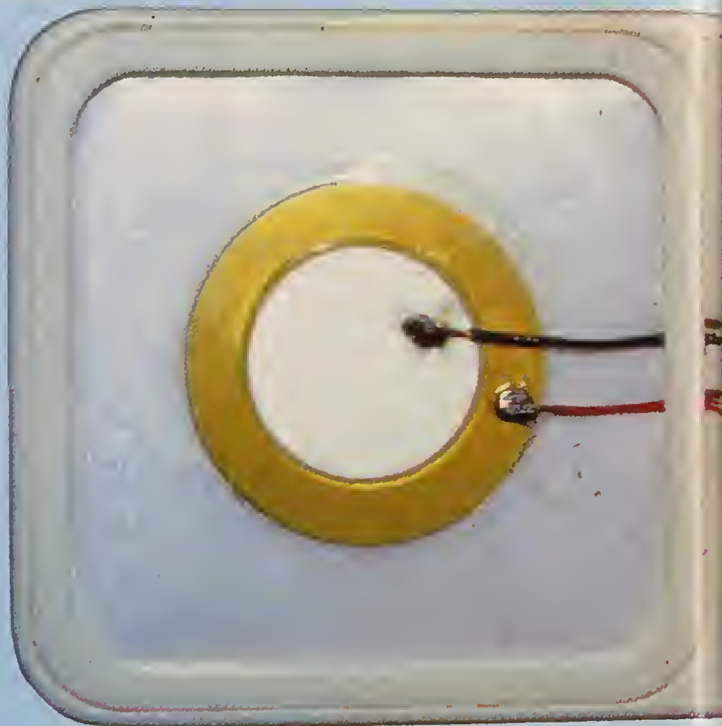
Matthew Stibbe - Oui: il faut bien être conscient du nombre de possibilités qu'implique ce genre de jeu. Ne vous contentez pas d'essayer d'écraser vos adversaires par la force brutale. Utilisez les plans. Vous ne survivez pas très longtemps sans Nostrum (la drogue qui prolonge la durée de vie). Soyez sûr que vos sujets sont fidèles, et s'ils ne le sont pas, écrasez-les. De faux amis peuvent être bien plus dangereux que bien des ennemis!

Joystick - Quels sont vos trois jeux préférés?

Nick Wilson - Defender, Boulderdash et Trojan.

Matthew Stibbe - Moi, c'est Strategic Conquest, Starflight, et j'ai une tendresse particulière pour Eastern Front.

TEXAS INSTRUMENTS FAIT PARLER DE LUI



Publiée récemment dans un encart de trois pages dans le journal Américain Business Week, qui tire à 200 000 exemplaires, et fournie dans le dossier de presse du dernier Salon du Jouet, cette micropuce dénommée The Talking Chip fait partie de la technologie des MegaChips dernièrement développée par Texas Instruments.

Associée à un mini haut-parleur, à trois piles bouton et contenue dans un boîtier de la taille d'une carte de crédit, elle ne revient qu'à 4 dollars pièce et contient 20 secondes de voix digitalisée en anglais! Un texte publicitaire peut-être entendu en appuyant sur un petit bouton: «I am the talking Chip — one of many Texas Instruments MegaChip Technologies that are changing the way the world lives, works, and plays. Through such innovations, TI can help creative companies like yours win the race to market with products that excel». Ce qui signifie: «Je suis la puce qui parle — l'une des nombreuses émanations de T.I.M.T., qui change la façon de vivre, de travailler et de jouer. Au travers de ces innovations, TI aide les sociétés créatives comme la vôtre à dominer le marché grâce à des produits de haut niveau».

En réalité, le petit circuit intégré qui permet cette prouesse n'occupe même pas le tiers de la surface de la carte, et comprend seulement cinq éléments, soigneusement cachés par une couche de vernis noir.

Sachez tout de même que le minuscule processeur utilisé est un 8 bits, aidé d'un synthétiseur vocal et de 8 Ko de mémoire dans laquelle les données de la voix ont été enregistrées à la vitesse d'un Kbit par seconde.

Produite en masse, la puce pourra contenir de vingt à cinquante mots et sera proposée à des sociétés tierces dans le but d'assurer leur publicité sur divers formats (encarts dans la presse, dossiers d'entreprise, communication...). Elle sera bientôt disponible aux Etats-Unis, et des mémoires externes d'une capacité allant jusqu'à 256 Kbits et même 1 Mbit (256 kilo-octets) seront proposées pour le cas où l'on ressentirait le besoin d'enregistrer une durée plus longue.

Côté développement, Texas Instruments s'est associé à trois par-

tenaires dont Intervisual Communications, qui a développé l'électronique globale, et Varsity Electronics qui a conçu et assemblé la chose.

Pour la petite histoire, Varsity Electronics est une firme de Hong-Kong et c'est en Chine qu'elle a fait fabriquer la petite carte à partir des composants primaires fournis par Texas Instruments et venus d'Amérique.



Bref, c'est une belle opération médiatique de la part de Texas Instruments qui lui a permis de faire connaître le système.

Il faut dire que Texas Instruments est le maître incontesté de la synthèse vocale: c'est en 1978 que la société a introduit auprès du grand public le «Speak and Spell» («La dictée magique»), le premier jeu éducatif électronique à l'époque. Depuis, plusieurs millions d'exemplaires ont été vendus et le procédé a été décliné dans bon nombre d'autres applications pédagogiques. Il suffit de le constater cette année encore avec ce que la division Grande Diffusion de la société présentait lors du dernier Salon du Jouet professionnel. La gamme compte maintenant aussi le calcul, la musique, la lecture, l'orthographe, le vocabulaire et même l'heure et s'adresse à des catégories d'âge allant de 6 mois à 11 ans. Ce n'est donc pas par hasard que les MegaChips ont été développés. Ils seront certainement intégrés dans les prochains jeux éducatifs de Texas. Voilà des gens qui savent faire parler d'eux...

Top Ten EUROPEEN

Voici le Top Ten Européen du mois! Pour ceux qui auraient raté le début, résumons le principe. Chaque mois, nous lisons la presse informatique européenne (Playboy, Penthouse...), et nous notons les notes attribuées à tous les logiciels testés. A la fin du mois, on fait une moyenne des notes obtenues; les 10 meilleurs de chaque catégorie ont alors le droit de figurer dans le Top Ten, sachant que les softs sont classés par bécane. Mais... pour corser la chose, et surtout pour la rendre un peu plus impartiale, ne sont pris en compte que les logiciels qui ont été testés dans AU MOINS deux journaux (parce qu'une moyenne sur une seule note, ça fait pas sérieux). Ce qui signifie qu'un logiciel très récent qui n'est testé que dans Joystick, même s'il obtient une excellente note, ne figurera pas dans ce hit-parade. Mais il y sera dès le mois suivant.

C'est pas fini. Un Top Ten, ça doit contenir dix titres. Sauf chez Joystick, parce qu'on fait ce qu'on veut dans NOTRE journal, non mais. C'est pas des mathématiciens à la gomme qui vont venir foutre le souk dans nos beaux calculs bien alignés. Donc, notamment pour les machines récentes qui ne bénéficient pas encore d'un parc logiciel très important, le Top Ten n'est composé que de cinq titres. Ce qui en fait un Top Five. Oui, mais ça sonne moins bien, alors on n'a qu'à dire que c'est un Top Ten avec cinq titres, et basta. Il y a mieux: la Lynx est tellement récente qu'il n'existe que quatre logiciels ayant été testés par deux journaux au moins. C'est donc un Top Ten à cinq titres qui n'en comporte que quatre. Ou: un Top Five avec quatre titres. Un Top Four, en somme. Oui, mais alors, où va-t-on?

Dans l'ordre, vous trouverez le classement du logiciel, la note moyenne qu'il obtient, le nombre de journaux dans lesquels il a été testé, son titre, et son éditeur. Voilà. Ça vous plairait d'avoir, en prime, le plus mauvais dans chaque catégorie? Si oui, dites-le nous, et on en tiendra compte.

ATARI ST

CLAS.	NOTE	Nb	TITRE	EDITEUR
1	96.50	2	ULTIMA V	ORIGIN
2	95.50	2	RAINBOW ISLANDS	OCEAN
3	94.00	2	ROCK STAR	INFOMEDIA
4	93.60	5	MIDWINTER	MICROPROSE
5	90.50	2	IRON LORD	UBI SOFT
6	89.86	7	CHAOS STRIKES BACK	FTL
7	88.00	3	BOMBER	ACTIVISION
7	88.00	2	MINBENDER	GREMLIN
9	87.86	7	TOWER OF BABEL	MICROPROSE
10	87.50	2	FULL METAL PLANET	INFOGRAMES

AMIGA

CLAS.	NOTE	Nb	TITRE	EDITEUR
1	95.50	2	TENNIS CUP	LORICIEL
2	94.00	2	ROCK STAR	INFOMEDIA
3	93.33	3	RAINBOW ISLANDS	OCEAN
4	93.00	2	WARHEAD	ACTIVISION
5	92.00	2	SPACE QUEST III	SIERRA
6	89.67	3	BOMBER	ACTIVISION
7	88.50	4	TV SPORTS BASKETBALL	CINEMAWARE
8	87.00	2	MANIAC MANSION	LUCASFILM
9	86.50	2	TREASURE ISLAND DIZZY	CODE MASTERS
10	86.20	5	PIPE MANIA	EMPIRE

PC

CLAS.	NOTE	Nb	TITRE	EDITEUR
1	94.50	2	TV SPORTS FOOTBALL	CINEMAWARE
2	92.50	2	CHAMPIONS OF KRYNN	SSI
3	91.50	2	POPULOUS	ELEC. ARTS
4	90.50	4	GREAT COURTS	UBI SOFT
5	90.00	6	INDY 500	ELEC. ARTS
5	90.00	2	BLOOD MONEY	PSYGNOSIS
7	89.25	4	COLONEL'S BEQUEST	SIERRA
8	88.50	2	STARFLIGHT II	ELEC. ARTS
9	87.00	3	MECH WARRIOR	ACTIVISION
10	86.67	3	BLOCK OUT	CALIFORNIA

news

HARRICANA PLUS JAMAIS ÇA !





Le retour triomphal du héros :
— "Tiens papa, je t'ai apporté des fleurs. Ce sont des caribous."
— "Imbécile !"

C'est sûr et certain, pour Laurant Weill, le Grand Caribou de Loriciel, Harricana, c'est bien fini. Non seulement il a perdu, mais il s'est égaré dans les congères pendant une bonne moitié du temps, en cassant occasionnellement des pistons, en se faisant remorquer à vingt à l'heure... «C'est beaucoup plus dur que le Paris-Dakar», avouent ceux qui ont fait les deux. Remarquez, il est arrivé dix-huitième, c'est-à-dire pas tout à fait dernier, et il a quand même eu le Prix du Courage pour son endurance. En tous cas, il est probable qu'il ne mange plus de glaces pendant un bon paquet de temps. «Je ne recommencerai jamais ça, quoi qu'il arrive», jure-t-il. Avant d'ajouter: «En revanche, Paris-Moscou-Pékin me tente pas mal...». Autant conclure tout de suite que si il y a un soft adapté de cette course, ce sera chez Loriciel.

Et pendant ce temps-là, le chat étant parti vadrouiller dans les brumes du Grand Nord, les souris en ont profité pour danser; résultat, Harricana, le soft, n'est pas terminé. On ne peut pas danser et programmer en même temps, voyez-vous. Alors bon, ce sera peut-être prêt le mois prochain. Ce qui tombe bien, parce que jouer à Harricana en plein été, c'est quand même drôlement plus sympa. On vous tiendra au courant...

LE QUART D'HEURE D'APOSTROPHES

Ce mois-ci, au lieu de jouer comme des abrutis sur vos consoles, vous allez me faire le plaisir de vous cultiver un peu la tête. Pour cela, il suffit d'acheter (et de lire, hein, on ne se cultive pas juste en achetant des bouquins et en les mettant sur une étagère) "Le pendule de Foucault" d'Umberto Eco, "La petite marchande de prose" de Daniel Pennac (mais il faut avoir lu auparavant "Au bonheur des ogres" et "La fée Carabine" du même auteur), "Un cheval dans la salle de bains" et "Beau comme un aéroport" de Douglas Adams (dans cet ordre, svp, et je signale que c'est l'auteur du Guide du Routard Galactique, et que c'est aussi drôle), et le dernier San-Antonio si vous êtes fatigués après tout ça. Le bouquin d'Umberto Eco est un peu difficile, mais les autres sont tout à fait abordables quel que soit votre âge. Les Douglas Adams parlent même d'informatique: vous avez une chance de comprendre. Super, non?



OCEAN FAIT DE LA RESISTANCE (DE MINUIT)

Ocean vient juste d'acheter à Data East la licence de son jeu d'arcade, Midnight Resistance, dont nous vous parlions le mois dernier dans le compte-rendu d'Amusexpo. Rappelons tout de même qu'on peut y jouer à deux simultanément, que le scrolling est tantôt horizontal et tantôt vertical et que des armes surpuissantes comme un lance-flammes, un bazooka, une mitraillette ou même des missiles dorsaux sont disponibles. Dans votre mission, vous et votre frère partirez libérer votre nombreuse famille des mains d'un infâme personnage. Il vous renvoie la politesse par le biais de son armée de soldats et de tanks qu'il vous faudra, bien évidemment, affronter. C'est à Special FX, à qui l'on doit déjà nombre de jeux originaux sur 8 bits, ainsi que «Les incorruptibles» et «Double détente» sur 16 bits, qu'a été confiée la conversion. Elle devrait voir le jour entre mai et juin prochain sur 8 bits, et un peu plus tard sur 16 bits. Espérons que les bugs du jeu original lorsqu'on joue à deux disparaîtront lors de la conversion!



CINEMAWARE

D'après vous, le prochain Cinemaware, c'est quoi? Un polar, un western, un jeu d'aventure? Pas du tout: ce sera un simulateur de vol. Mais pas tout à fait comme les autres, bien entendu. D'abord, vous piloterez un vieux coucou après la première guerre mondiale, le but du jeu étant de rester en vie jusqu'en 1918 (c'est la fin de la guerre, je le rappelle pour ceux qui sont dispensés d'histoire) (msieu, msieu, j'ai de l'asthme, j'peux être dispensé de maths?). Ensuite, votre mission ne sera pas simplement de descendre tout ce qui vole autour de vous (encore que si vous parvenez à écraser le Baron Rouge, ça vous rapporte pas mal de points), mais aussi d'intercepter des patrouilles allemandes et d'escorter des alliés à travers les territoires ennemis. Mais pas avant l'été...



Top Ten
EUROPEEN

C64

CLAS.	NOTE	Nb	TITRE	EDITEUR
1	81.50	2	DRAGON WARS	INTERPLAY
2	75.00	3	BOMBER	ACTIVISION
2	75.00	2	MAZE MANIA	HEWSON
4	62.50	2	PANZER BATTLE	STRATEGIC
5	60.50	2	FOOT OF THE YEAR II	GREMLIN
6	60.00	2	NINJA WARRIORS	VIRGIN
7	57.40	5	BLUE ANGELS	ACCOLADE
8	53.33	3	SEARCH FOR THE TITANIC	CAPSTONE
9	53.00	2	CHASE HQ	OCEAN
10	37.00	2	WILD STREETS	TITUS

CPC

CLAS.	NOTE	Nb	TITRE	EDITEUR
1	91.50	4	CHASE HQ	OCEAN
2	90.50	2	EAGLE'S RIDER	MICROIDS
3	85.00	4	HARD DRIVIN	DOMARK
4	84.50	2	DAN DARE III	VIRGIN
5	83.00	3	THUNDERBOLT	OCEAN
6	82.50	2	THE UNTOUCHABLES	OCEAN
7	82.50	2	BUGGY BOY	ENCORE
8	81.00	2	GREAT COURTS	UBI SOFT
8	81.00	2	FIENDISH FREDDY'S	MINDSCAPE
10	80.75	4	P 47	FIREBIRD

ARCADES: LES JAPONAIS AIMENT LES JEUX DEJA RODES

Vous savez quoi? Alors que le Japon est le pays le plus prolifique en matière de plaques (cartes logiques où sont inscrites les données d'un jeu vidéo), il est amusant de voir que celles qui font le plus de recettes là-bas sont: Tetris (non non, pas celui d'Atari, mais la version de Nintendo... Pas question d'importer quoi que ce soit d'Amérique, voyons) ex-æquo avec Final Lap (de Namco, paradoxalement distribué par Atari en Amérique et en Europe... Comme ils se vengent), le fameux simulateur de Formule 1 avec sièges hydrauliques pour deux joueurs concurrents. Remarquez, en France c'est pas mal non plus et l'on trouve encore dans certaines salles de jeux un Galaga ou un Pac Man dissimulé dans un coin, sans compter les éternels Arkanoïd ou même Rygar qui en font encore vibrer plus d'un. Alors, qui c'est-y les plus démodés, hein?

LES TORTUES NINJA ARRIVENT !



C'est d'un engouement effréné qu'ont été prises les jeunes têtes blondes américaines en découvrant un nouveau dessin animé: Teenage Mutant Ninja Turtles. Le succès a été immédiat et les figurines, commercialisées par Bandaï, ont immédiatement suivi. Pour ne pas être en reste, Konami a racheté la licence d'exploitation de la série et en a produit un jeu d'arcade pour quatre joueurs, une cartouche pour la console Nintendo totalement différente de la version arcades, ainsi qu'un jeu LCD reprenant une scène de cette version arcades. Dans la foulée, Ultra Games a racheté les droits de la cartouche Nintendo à Konami et s'apprête à en sortir une version identique pour nos micros 16 bits. L'histoire des protagonistes de cette série ne remonte pourtant pas loin: créés en 1985 par deux jeunes américains sous la forme d'une BD en noir et blanc, ceux-ci ont immédiatement plu au jeune public et les personnages sont vite devenus mythiques. Les droits de la BD ont donc récemment été vendus à Mirage Studios qui, en association avec Group W Productions, a fait produire la série (qui compte 65 épisodes de 26 minutes) par la boîte japonaise Murakakomi Wolf Swenson (MWS Inc.). C'est moins cher là-bas. Apparemment, leurs créateurs avaient le sens de l'humour puisque toutes les Tortues Ninja (c'est leur nom francisé) portent les noms des plus grands maîtres de la renaissance: Léonardo, Donatello, Michelangelo et Raphaël. Leur histoire n'est pas banale: à New York, cité dévastée du futur, quatre petites tortues domestiques tombent







dans une bouche d'égoûts accidentellement. Enduites de boue gluante radioactive, elles se transforment alors en humanoïdes et font la connaissance de Splinter, un rat savant qui est maître Ninja, et qui va devenir leur mentor. Initiées aux arts martiaux, plus particulièrement au Ninjutsu, elles vont devenir des Tortues Ninja et combattre le mal: Shredder. Shredder est le chef du clan des Foot (c'est le pied!), il fait régner la terreur sur la ville aidé de deux acolytes; Rocksteady et Bepop. Une armée de guerriers muets le sert, tous robotisés. C'est un génie scientifique démoniaque. La série est diffusée depuis la mi-mars à 8H30 le dimanche matin sur FR3 et à 16H30 le mercredi après-midi sur Antenne 2. Bandaï va bientôt distribuer en France les jouets issus de la série ainsi que le jeu LCD de poche et la cartouche Konami pour la console Nintendo. En ce qui concerne le jeu d'arcade, il est déjà dans votre salle de jeux favorite (si elle en a les moyens...). Quand au jeu sur micros 16 bits, la version Amiga serait achevée. Le temps que tout ça nous arrive en France, quoi. Au fait, savez-vous quel est le plat préféré de nos Tortues Ninja? Une pizza saucisse-banane!

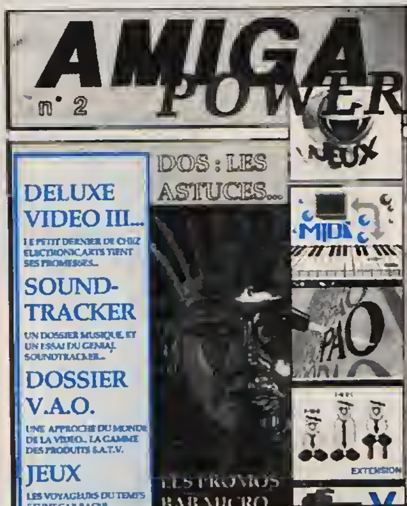


COMMODORE, C'EST PARTI

Franck Lanne, le fameux directeur de la filiale française de Commodore, aurait démissionné, victime d'un chasseur de têtes. On ne sait pas où il va être maintenant et on n'a aucune précision sur son éventuel remplaçant. Dommage, ça faisait seulement 3 ans qu'il y était PDG. Le Commodore continue sa route sans son capitaine... Nul doute que Franck Lanne risque de réapparaître bientôt dans le monde de la micro. A moins qu'il n'ait changé de leitmotiv?

ZINES

Signalons l'existence d'une excellente revue consacrée à l'Amiga: Amiga Power. C'est Johnny Daubes, le très dynamique gourou de B.A.B. Micro qui s'en occupe. Sur 40 pages superbement imprimées, on trouve des infos sur l'Amiga, bien sûr, mais aussi une librairie de disquettes du Domaine Public, des logiciels du commerce à des prix intéressants, des bancs d'essai, des astuces, des articles de fond... Pour le commander, ou vous abonner, renseignez-vous auprès de B.A.B. Micro, 7 rue de Coursic, 64100 Bayonne.



CA REVIENT DU DESERT...

Ant Heads est une disquette d'extension pour It Came From The Desert de Cinemaware, qui contient de nouveaux scénarios et de nouveaux événements. L'action se déroule 5 ans après la première invasion des fourmis géantes, au moment précis où elles effectuent un retour... en masse!

Pas besoin de vous préciser que la situation est des plus mauvaises et que les événements se précipitent, j'imagine. Bref, Ant Heads devrait être disponible en même temps que la sortie du journal à un prix avoisinant les 150 francs. Au fait, l'original est nécessaire pour faire fonctionner cette disquette d'extension.

Top Ten EUROPEEN

NINTENDO

CLAS.	NOTE	Nb	TITRE
1	96.50	2	SUPER MARIO BROS II
2	91.00	2	TRACK AND FIELD II
3	87.50	4	COBRA TRIANGLE
4	83.00	2	DOUBLE DRIBBLE
4	83.00	2	RUSH'N ATTACK

SEGA

CLAS.	NOTE	Nb	TITRE
1	94.00	2	CALIFORNIA GAMES
2	90.00	2	POWER STRIKE
3	88.50	2	GOLDEN AXE
4	87.50	2	R TYPE
5	86.50	2	GHOSTBUSTERS
6	59.50	2	GALAXY FORCE
7	82.50	2	WONDERBOY III
8	80.50	2	SHANGAI
9	74.50	2	RASTAN
10	67.00	2	WANTED

LYNX

CLAS.	NOTE	Nb	TITRE
1	94.67	3	BLUE LIGHTNING
2	94.00	3	CALIFORNIA GAMES
3	86.25	4	ELECTROCOP
4	82.00	4	GATES OF ZENDOCON

MEGA DRIVE

CLAS.	NOTE	Nb	TITRE
1	94.50	4	THE SUPER SHINOBI
2	91.50	2	THUNDER FORCE
3	86.00	2	GOLDEN AXE
4	84.00	2	SUPER HANG ON
5	77.00	2	TATSUJIN

NEC

CLAS.	NOTE	Nb	TITRE
1	92.00	2	R TYPE II
2	89.50	2	WORLD COURT
3	88.00	2	PACLAND
4	87.00	3	USA PRO BASKETBALL
4	87.00	2	BREAK IN
6	86.00	2	PC ENGINE KID
7	85.75	4	MR HELI
8	85.00	2	SPACE HARRIER
9	83.33	3	SIDE ARMS
10	82.00	2	ORDYNE

news

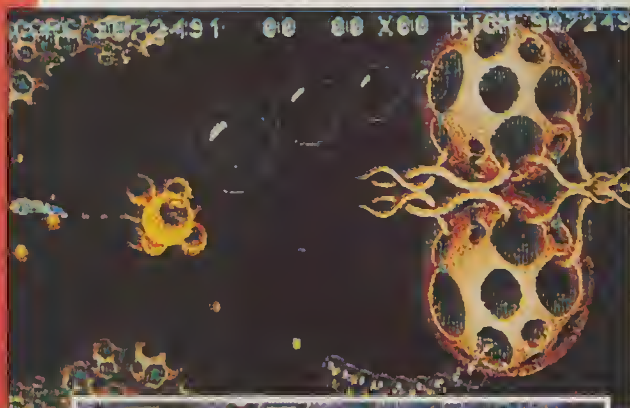
Foot

Suivant! C'est Virgin qui s'y colle, cette fois-ci: World Cup Soccer 90 est un jeu de foot, dans lequel les joueurs peuvent taper dans un ballon sphérique et l'envoyer éventuellement dans une cage métallique que par tradition on nomme "les buts". Un jeu de foot, quoi. Il faudra attendre le mois de mai pour savoir s'il va remplacer Kick Off ou pas.



MI-CON

Linel, une nouvelle boîte anglaise, nous promet 48 couleurs à l'écran, 300 monstres différents, 10 scénarios et 32 niveaux pour son prochain jeu: Necronom. Date de sortie totalement inconnue.





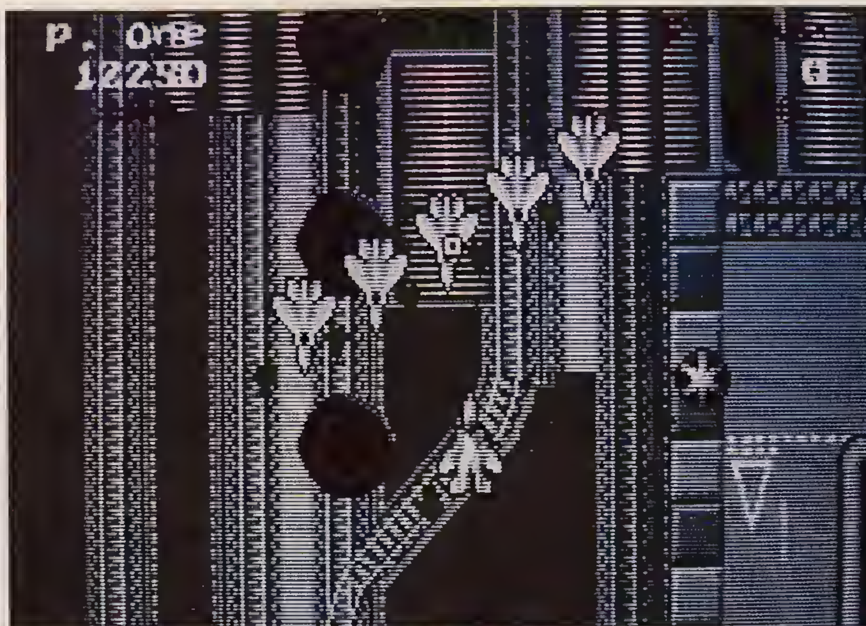


FANTÔMES

Quelle drôle d'histoire! Dans le Château de l'Eternité se trouvent des fantômes peu amicaux: si un humain s'aventure dans leurs murs, ils le gardent prisonnier pendant un an et un jour, puis le transforment en fantôme à son tour. Vous me direz: les humains, y zont qu'à pas y aller. Oui. Mais voilà: votre frère jumeau (ou sœur jumelle, vous choisissez) est prisonnier de ce château depuis précisément un an. Question: combien de temps avez-vous pour le retrouver avant qu'il ne soit ectoplasmisé? 24 heures, exactement. C'est le thème du prochain jeu de Domark, Castle Master, qui sort sur 16 bits le mois prochain. Ça ressemble un tout petit peu à Dungeon Master, mais c'est entièrement en 3D et le jeu est plus axé sur les énigmes que sur les combats.

SALES TYPES

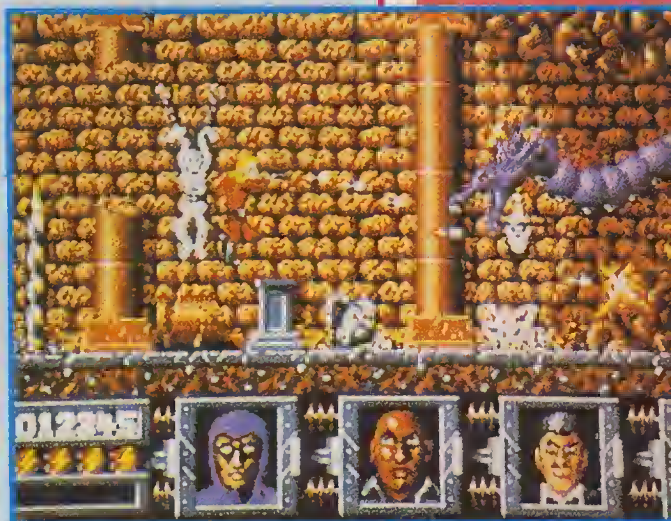
Sonic Boom, le jeu d'arcade de Sega, vient d'être adapté sur micros par Activision. Vous êtes à bord du chasseur à réaction le plus rapide du monde et vous devez détruire le gang de sales types qui s'est emparé des bases militaires du monde entier. On peut jouer à deux et ça sort le mois prochain sur ST, Amiga, CPC, C64 et même Spectrum.



LE CRIME NE PAYE DECIDEMENT PAS

Si vous étiez déjà parmi nos lecteurs à l'époque où Joystick était encore un hebdo, vous vous souvenez peut-être qu'une série de mairies, d'universités et de labos avaient été "visités", en Angleterre, par des casseurs qui ne volaient que le matériel informatique. Ils viennent d'être arrêtés: c'était une bande de dix personnes qui vont maintenant passer en jugement. On pourrait s'étonner, à première vue, de cette nouvelle cible pour les malfrats; mais les ordinateurs se revendent aussi bien aujourd'hui que les chaînes hi-fi il y a quelques années. En Californie, d'ailleurs, la police vient d'arrêter un gang de quatre personnes qui dévalisait les magasins d'informatique pour piquer de la Ram et des processeurs. Ça ne pèse pas lourd, les magasins sont nettement moins bien protégés que des banques et on trouve toujours preneur. Un autre gang, pour l'instant encore en liberté, a même dévalisé une usine de composants, habillés en ninja et munis d'armes automatiques. Méfiez-vous si on vous propose de la Ram pas cher...





GUY L'ECLAIR

Si vous aimez les super-héros, vous allez être servis: dans Defenders of the Earth, vous avez à la fois Flash Gordon (la V.O. de Guy l'Eclair), Mandrake et son fidèle Lothar, et le Fantôme. L'impitoyable Ming a capturé leurs enfants (oui, ils ont des enfants. Flash Gordon en a eu un avec Narda, Mandrake en a eu un avec Lothar et le Fantôme avec Cheetah) pour les écarter et avoir le champ libre. Son but: devenir le maître du monde. Ah ah. L'éditeur: Enigma Variations. Sortie prochaine, ou incessante, ou dans pas longtemps. A vous de choisir.

NON-INFORMATION

Voici une information fausse. Ou plus exactement, une information non vraie, car il y a une petite nuance. Comme tous les éditeurs anglais et français adaptent leurs produits sur la future console Amstrad (qui n'existe pas officiellement, d'où le "non-vrai"), il va y avoir des tonnes de cartouches sur le marché d'ici pas longtemps. Du coup, il est probable que le 464 et le 6128 soient modifiés et bénéficient d'un port cartouche, et probablement d'un circuit vidéo permettant d'avoir au moins 32 couleurs à l'écran. Les cartouches (les non-cartouches, pardon) devraient coûter aux alentours de non-200 francs, ce qui les place en bonne non-position face à la concurrence japonaise.

news

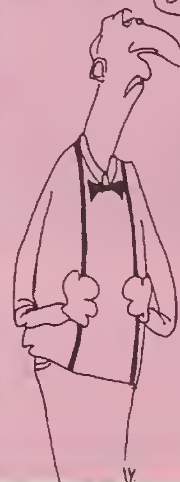
THOMAS LOCOMOTIVE



Thomas la locomotive est un personnage aussi familier en Angleterre que, euh... Goldorak en France. C'est un dessin animé qui s'adresse aux enfants. Alternative vient d'acheter les droits d'adaptation micro du personnage et on verra donc bientôt ce sympathique personnage ferroviaire autant que métallique sur nos écrans. Deux niveaux de jeu sont prévus: un très facile pour les pitits nenfants, et un beaucoup plus dur pour les pitits nadultes. Sortie prochaine sur toutes les machines.

ARCADES ET CONSOLES

Fort de sa position de troisième éditeur de jeux aux Etats-Unis, Microprose se lance dans les consoles. Silent Service va en effet sortir sur Sega, et Gunship sur Nintendo. En fait, les conversions seront effectuées par Capcom, sous licence. On connaît le savoir-faire de Capcom et cela laisse présager des conversions de qualité. Et pour se diversifier encore un peu plus, Microprose se lance également dans les machines d'arcade, avec F15 Strike Eagle qui devrait sortir en avril, dans une version améliorée de l'original. D'autres programmes suivront dans le courant de l'année. Je trouve qu'on voit de plus en plus des programmes micro qui prennent le chemin des arcades, alors que l'inverse était jusqu'à présent systématique...



EFFORT

Selon une étude américaine, les secrétaires qui passent d'une machine à écrire à un traitement de textes grossissent de trois kilos en quelques mois. La raison: plus besoin de se lever pour aller chercher des dossiers dans le bureau d'à-côté, puisque tout est sur le disque dur; de plus, l'effort demandé pour taper sur un traitement de textes est nettement moindre que sur une machine à écrire. Est-ce qu'on verra bientôt des traitements de textes qui toutes les cinq minutes s'arrêtent et affichent le message: "Désolé, vous venez de travailler assis pendant cinq minutes consécutives, vous ne pourrez reprendre votre travail que lorsque vous aurez fait trois fois le tour du paté de maison"?





TETE DE GUERRE

Si vous avez aimé Elite à cause des combats, tout en déplorant l'aspect "commerce" du jeu, vous allez aimer Warhead, parce que c'est comme Elite sans la stratégie. Faut tirer sur tout ce qui bouge. C'est Activision qui s'apprête à le sortir sur ST et Amiga.

LE FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX DE CANNES

Comme l'an dernier, Joystick était présent au Festival International des Jeux de Cannes, en tant que membre du Jury chargé de départager les meilleurs jeux de l'année (du 19 au 25 février). Figurez-vous qu'on s'est drôlement bien amusé et que vous avez eu tort de ne pas y aller. D'abord, parce que c'est une bonne occasion de jouer pendant une semaine à des centaines de jeux gratuitement, ensuite parce qu'il y a des tournois internationaux d'échecs, de bridge, de dames, d'abalone, de scrabble, etc... On a vu, par exemple, Joël Lautier devenir le plus jeune Grand Maître International d'Echecs. Il a 16 ans! Et il espère fermement devenir champion du monde dans les quatre ans qui viennent. Ça, c'est de la détermination.

Le jury était composé de plein de gens extrêmement qualifiés, puisque Joystick en faisait partie. Non, je blague: il y avait aussi Patrice Laffont, de célèbre renommée, Marie-Jo Jouan, de célèbre renommée aussi, et d'Antenne 2, Jean-Jacques Bloch, de l'Evénement du Jeudi, également trésorier du forum International des Ludographes, Roland Lecomte, de l'AFP, joueur d'échecs impénitent, et Jean-Pierre Driay, de RMC, Atariste convaincu. Tous ces gens sont des spécialistes des jeux, d'une manière ou d'une autre. Nous avons élu, à l'unanimité, "Ex-Pion" et "Territoire" comme meilleurs jeux non encore édités, "Kami" comme jeu junior, "Fully" comme jeu de stratégie, "Takemo" comme jeu de lettres, "Fragrances" comme jeu de société, et finalement "Tower of Babel", dont on vous disait beaucoup de bien le mois dernier, comme meilleur jeu informatique. Le Super As d'Or, récompense suprême, est allé à "Toutankhamon".

CANNES
Palais des Festivals du 17 au 25 février 1990

5ème FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX

PROGRAMME



Bridge, Echecs, Abalone, Dames, Scrabble, Skat, Belote
Jeux de rôles, Backgammon, Billard, Go, Tarot,

CANNES

Je voudrais juste préciser deux ou trois choses. L'an dernier, ce jury a récompensé Abalone, qui est - à mon avis, mais je ne suis pas le seul - probablement un jeu qui durera autant que les échecs ou les dames. Les fans d'Abalone se retrouvent tous les lundis soirs à 19 heures au café "Le bon pêcheur", rue Pierre Lescot à Paris. Ce sont des rencontres amicales, mais vous pourrez y trouver d'excellents joueurs. On vous y attend. De plus, une version informatique est en cours, et elle devrait sortir d'ici la fin de l'année sur 16 bits.

Nous tenons aussi à remercier Sorbonne Informatique (qui a un magasin à Cannes, 7 rue des belges) pour l'aide qu'ils nous ont apporté en fournissant le matériel nécessaire aux tests de tous les jeux micro. Si vous avez besoin de matériel et si vous êtes dans la région, allez-y de notre part.

Et si l'an prochain vous avez des vacances fin février, n'hésitez pas à aller au Festival International des Jeux de Cannes: je vous garantis du bon temps pendant une semaine.

68040

Motorola est maintenant en mesure de fournir des 68040 à 25 Mhz en toutes petites quantités. Ce processeur est deux fois plus rapide qu'un 68030, avec des pointes à 20 millions d'instructions par seconde. La version 300 Mhz est prévue pour 1995. Ce qui lui donnera une puissance de 240 millions d'instructions à la seconde.

Atari va distribuer avec la **laser SLM804** un petit programme, Laserbrain, qui permet d'imprimer sur la laser comme si c'était une compatible Epson. Ce qui signifie qu'il sera désormais possible de s'en servir avec un simple 520 ST. Ca devrait être disponible d'ici quelques semaines.

Le **Lattice C version 5** sort bientôt sur ST et Amiga. Oh, super.

C'est maintenant officiel: Virgin vient de signer les droits d'adaptation de **Dune**, le roman-fleuve de Frank Herbert. C'est l'ex-équipe d'Ere Informatique qui est chargée de la conversion, avec Jean-Philippe Ulrich et Didier Bouchon en tête, les deux auteurs de Captain Blood. Il est peu probable qu'il soit prêt avant la fin de l'année. Je salive déjà.

Comme Hard Drivin' marche très bien, Domark prépare un **Hard Drivin' Construction Kit** pour la fin de l'année. On ne sait pas encore si ce sont les voitures ou les parcours qu'on pourra modifier. Ou même les deux, avec un peu de chance.

news

Une info qui jette un froid

Tout le monde cherche des solutions pour accélérer les processeurs. AT&T penche plutôt du côté des solutions optiques, car les processeurs utilisant cette technologie iraient près de 1000 fois plus vite que les processeurs actuels, tandis qu'Hitachi préfère travailler sur la supra-conductivité. Ils ont en effet réussi à fabriquer un processeur dont la vitesse de traitement est de 1GIPS, c'est-à-dire 1 milliard d'instructions par seconde. Plus que vous et moi réunis. Ne vous réjouissez pas trop vite, il y a deux hics: d'une part, ce sont des instructions en 4 bits (de toute évidence, la version 32 bits sera plus lente), et d'autre part, cela ne fonctionne qu'avec des matériaux supra-conducteurs, c'est-à-dire à une température proche du zéro absolu (-270° environ). Le processeur ne coûte pas très cher, c'est le frigo qui pose un problème.

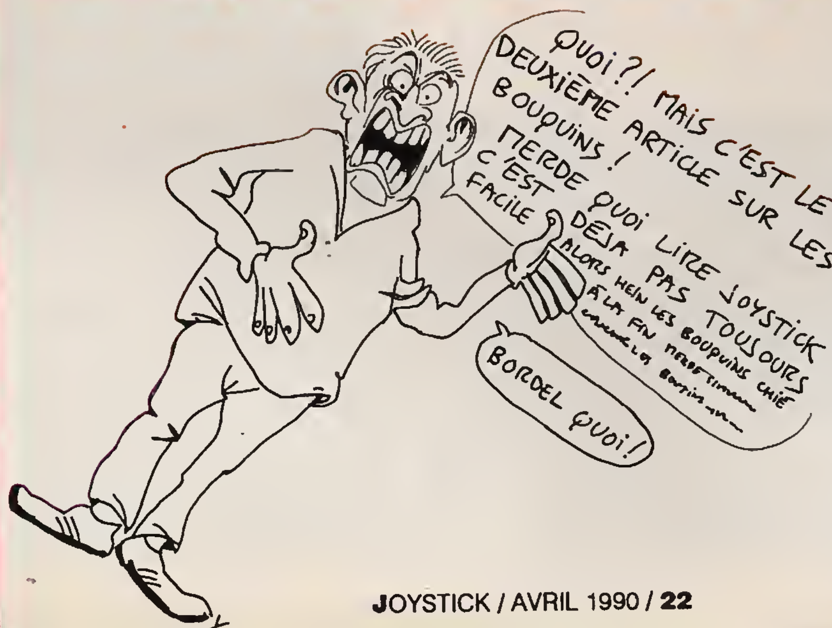


CAPCOM PENSE AUX ENFANTS QUI SOUFFRENT

Ça se passe en Amérique, en Californie pour mieux situer. Partant de la constatation que les jeux vidéo constituent une excellente thérapie pour la guérison des enfants (ils gagnent au jeu, ce qui se répercute sur leur santé, qui y gagne aussi), Capcom a fait don de 50.000 dollars en consoles de jeu Nintendo et surtout en cartouches Capcom à des hôpitaux pour enfants. Belle initiative! Y en a qui vont pouvoir s'éclater à Ghosts'n'Goblins, Mega Man I et II (le II étant déjà en vente là-bas), Commando, Gunsmoke, Trojan, Section Z, j'en passe et des meilleurs.

Encore un jeu de guerriers Ninja, un de plus. Les noms possibles commençent à s'épuiser, comme le prouve son titre: Ninja Spirit. C'est un de ces jeux d'arcades d'Irem sortis il y a un peu moins de deux ans, un peu avant R-Type et qui n'eut pas un succès phénoménal... Dans ce Beat'em Up à scrolling horizontal vous éviterez des rochers géants, traverserez villages et forêts sans oublier, bien sûr, d'achever quelques ennemis au passage. Le temps est limité et toute une panoplie d'armes est disponible: épées, Nunchakus, Shurikens (étoiles)... Et, comme pour R-Type, c'est Activision qui a racheté la licence du jeu. Votre Ninja pourra donc bondir dans votre moniteur dès fin avril (tu parles, on n'est pas dupes !).

LA LIVRAISON MICRO-APP DU MOIS



Encore quelques livres édités par Micro-App, décidément très prolixe en cette saison. "TOS 1.4 et TOS STE", comme son nom l'indique, traite des nouvelles fonctions du TOS 1.4 et 1.6 (celui du STE, que l'on appelle aussi Rainbow TOS). Il s'adresse à la fois aux débutants et aux programmeurs. "Le livre des imprimantes sur Atari ST" comporte un titre si éloquent qu'il est à peine nécessaire de le décrire: fonctionnement des imprimantes 8, 9 et 24 aiguilles, jet d'encre, laser, création d'un driver, utilisation de GDos, description précise des principales imprimantes sur le marché... Signalons enfin la parution du "Livre du GfA Basic 3.0/3.5", un pavé de 928 avec 160 programmes d'exemple, qui non seulement explore le GfA en détail mais comporte aussi la description détaillée des 40 nouvelles instructions du GfA 3.5 et du nouveau compilateur. Pas cher, en plus: 199 francs, et 265 avec la disquette. Bon plan.

DERNIERE MINUTE

A l'heure ou nous mettons sous presse, nous apprenons que la Lynx sera officiellement distribuée par ATARI, avec 4 jeux, à partir du 25 mars, à 1790 F. Nous y reviendrons dans notre prochain numéro.

LA SIMULATION EXTRÊME

HARRICANA

RAID INTERNATIONAL MOTONEIGE

AVEC CE SUPERBE JEU, VIVEZ EN 12 ETAPES DONT UNE DE NUIT L'AVENTURE EXTREME...











SUIVEZ EN DIRECT SUR TF1
LES ETAPES DU RAID :
- MINUIT SPORT : Les 22/01 • 29/01
5/02 • 12/02 • 19/02 • 26/02
- FORMULE SPORT : Les 27/01 • 3/02
10/02 • 17/02 • 24/02 • 3/03
- AUTO MOTO : Les 28/01 • 4/02
11/02 • 18/02 • 25/02 • 4/03
- USHUIA : Les 24/02 et 3/03

ET QUOTIDIENNEMENT DU
23/02 AU 10/0 :
- Dans le Journal de 13 h 00
- Et avant "UNE DERNIERE" (23 h 00)



DISPONIBLE SUR : AMIGA - AMSTRAD CPC - ATARI ST - IBM PC & Comp.

DE 149 Frs A 249 Frs
SELON ORDINATEUR

GRAND JEU HARRICANA
GAGNEZ :
5 super vélos tout terrain !
10 fantastiques Buggy radio-commandés !
20 sacs de sport LORICIEL !



81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18



3615 LORI
des jeux, des infos,
des milliers de cadeaux
à gagner



CATALOGUE LORICIEL CONTRE 2 TIMBRES A 2,30 F

news

COUPE DE FRANCE TITUS : LES RESULTATS !



Les demi-finalistes.

Ce concours que nous vous proposions dans notre numéro de février s'est finalement conclu ce mercredi 7 mars de l'an de grâce (pour les perdants) 1990 à 16h30 environ. Basé sur le génial Kick Off, il était organisé par Titus (le distributeur d'Anco, éditeur du jeu, pour la France) avec la participation de votre revue préférée (cherchez pas, c'est ce que vous êtes en train de lire) ainsi que la Fnac (qui prêtait à l'occasion son auditorium au magasin du Forum des Halles, à Paris) et de Commodore France (qui fournissait l'Amiga 500 et son moniteur au vainqueur). C'est dans une atmosphère suave que les 1/16èmes de finale ont commencé à 13h30. Des moniteurs Sony suspendus un peu partout dans la salle annonçaient l'événement et, comble du raffinement, l'un des huit Amigas 500 présents était relié à un vidéo projecteur qui envoyait son image sur un écran géant. Ce système efficace permettait à l'ensemble de la salle de suivre la partie, chose assez difficile il est vrai sur les sept autres petits moniteurs. La salle bondée, les 16 premiers participants ont commencé à s'affronter 2 par 2, laissant 8 gagnants (et autant de perdants) et ainsi de suite. Dix minutes étaient allouées par partie et tout le monde jouait avec des joysticks Speedking. Résultat, Sébastien Charron et Paulo Lopes se sont retrouvés en demi-finalistes. C'est finalement ce dernier qui l'a remporté après un match acharné et délirant, avec un score de 8 à 3. Ils ont tous les deux, comme promis, leur photo dans Joystick. Tout le monde était enthousiaste et le vainqueur s'est vu remettre à la fin l'Amiga 500 et son moniteur. Mais, en ayant déjà un, il s'est aussitôt empressé de le revendre à un très bon ami, lui aussi présent, à 1000 balles. Il s'est tout de même gardé le moniteur. Les trois suivants sont repartis avec un Walkman Akaï, et les 8 premiers se sont vus récompenser en plus d'un logiciel Titus au choix. Quant aux autres participants, ils ne sont pas repartis les mains vides puisqu'une tonne de BD Lug leur a été offerte (des Stranges, Titans, Nova...) en plus du poster calendrier et du catalogue Titus. Evidemment, c'est à ajouter à l'abonnement de Joystick!

P.S.: D'accord, on avait dit que vous pouviez envoyer des photocopies du bulletin de participation, mais vous croyez pas que vous avez abusé, là? Juste un p'tit peu, hein! Surtout celui dont le père bosse chez Xerox, la prochaine fois, tu es disqualifié!

CD-RAM AMIGA

Sony vient de sortir le premier disque optique réinscriptible pour Amiga 500, 1000 et 2000. Sur un seul disque, on peut loger 600 mégas d'informations. Génial! Ça coûtera aux alentours de 60.000 francs, juste pour le lecteur. Pour résumer, disons que c'est un matériel qui permet d'avoir 800 fois la capacité d'une disquette, pour 6000 fois son prix. N'auraient-ils pas fait une erreur d'un zéro?



TELEX

Certes, les consoles de jeu sont moins sujettes au piratage que les micro-ordinateurs, mais il existe tout de même des **cartouches pirates.** Du moins, il en existe sur VCS 2600: plus de cinq cent cartouches fabriquées illégalement à Taïwan ont été saisies en Grande-Bretagne le mois dernier.

Aladin a apparemment cessé ses activités, suite à un procès d'Apple Allemagne. Ainsi, les possesseurs de ST désireux d'émuler un Macintosh devront se rabattre sur Spectre GCR...

Atari France n'est pas la seule filiale à se battre pour avoir des Lynx (voir interview d'Elie Kenan dans ce numéro): Atari UK vient de s'en voir attribuer 60.000 pour toute l'année 90. Dépêchez-vous, y en aura pas pour tout le monde...

Encore un mot sur **Atari UK**: ils organisent un salon nommé fort opportunément "Atari 90" au Novotel de Hammersmith à Londres, du 1er au 3 juin. Entrée: 20 francs. 80 sociétés environ seront présentes.

Jet Fighter, la suite de Flight Simulator II, est en cours de conversion sur ST et Amiga. Apopo, 800 pieds!

Dites donc, vous êtes au courant que vous pouvez nous écrire dans la bal Joystick du serveur **3615 Joystick**? Parce que c'est drôlement plus rapide que d'envoyer une lettre. N'hésitez pas à réagir sur le contenu du journal.

Flood, le dernier jeu des programmeurs de Populous, et Centurion: Emperor of Rome (précédemment titré "César", puis "Emperor of Rome") devraient voir le jour le mois prochain chez Electronic Arts. On attend beaucoup des bébés.

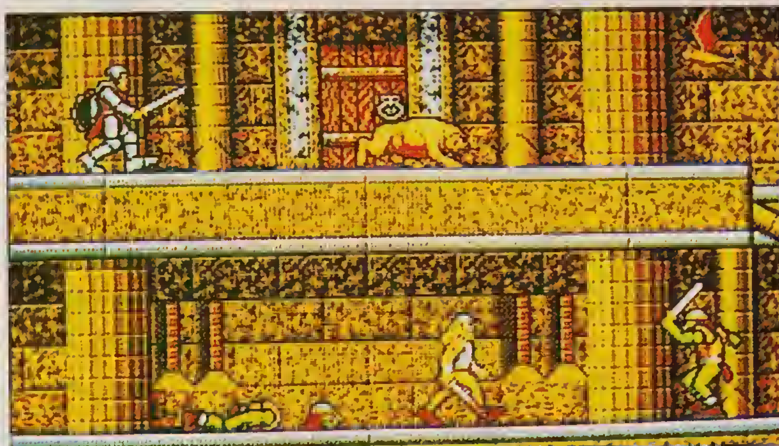
Dragon's Lair est en cours de conversion pour la Nintendo...

Contrairement à ce que nous avions annoncé un peu vite dans le dernier numéro, le test de **Trip-a-Tron sur Amiga**, le synthé de lumière de Jeff Minter, est reporté au mois prochain, pour manque de place. Non, inutile de jouer les hypocrites: c'est par manque de temps. Parce qu'attention le monstre, hein! Y a un langage de programmation graphique et tout! Enfin, vous verrez tout ça le mois prochain.

TELEX

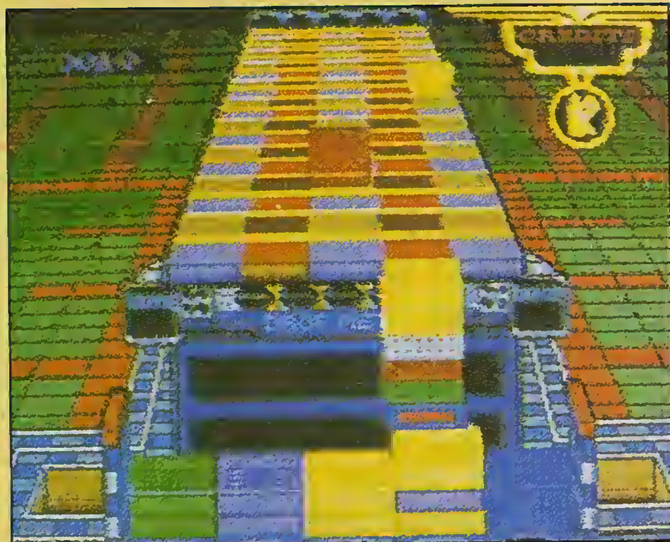
BARBARIAN II

Barbarian II, la suite du Barbarian de Psygnosis, devrait sortir d'ici quelques temps. Cette fois-ci, c'est au joystick que vous devrez diriger le personnage. Chaque personnage meurt d'une façon différente et, selon l'auteur, Garvan Corbett, "principalement en perdant des membres". Tout dans la dentelle...



TU VEUX UNE KLAX?

Klax est à peine sorti en arcades (il s'agit d'un jeu de réflexion/arcade inspiré de Tetris) que Domark annonce déjà la commercialisation prochaine de la version micro! Elle devrait voir le jour d'ici un mois sur toutes les machines.



PUB

Une pub anglaise, juste pour rire: c'est Cheetah qui annonce le "joystick explosif" à l'aide d'une caricature de Maggie Thatcher. Elle joue probablement à un wargame et elle n'a pas l'air de s'y prendre très bien...





ST • EDITEUR DELPHINE SOFTWARE

SECRET DEFENSE, OPERATION STEALTH

Voici une super-preview pour un super-soft qui va pas tarder à super-sortir et qu'on attend avec une impatience non dissimulée: il s'agit de Secret Défense, Opération Stealth, le dernier petit bébé de Delphine.

Le Stealth, un mirage hyper-perfectionné qui ne se détecte pas au radar et qui vole à très basse altitude, a été volé, malgré toute l'attention et la sécurité qui l'entourait. Dès lors, une angoisse sans nom plane au-dessus du monde géo-politique: la CIA soupçonne le KGB d'avoir piqué l'avion, ce dernier niant l'accusation. Il n'y a plus qu'une solution, retrouver l'appareil en suivant les maigres indices qu'a pu obtenir la CIA, et en envoyant sur place, au Santa Paragua, le meilleur agent secret du moooooonde. C'est John Glames (vous) qui va s'y coller.

Le décor étant mis en place, l'aventure commence. Une aventure se rapprochant, dans l'esprit et la conception, des Voyageurs du Temps, avec une meilleure manipulation, et une progression moins linéaire. Je vous laisse admirer les graphismes (voir photos), en sachant que l'animation des personnages c'est du dessin animé, bourré d'humour, de clins d'œil et de suspense à la James Bond. Maintenant que vous voyez un peu de quoi il s'agit, je m'en vais vous laisser mijoter jusqu'au mois prochain pour un test définitif. Secret Défense sortira sur ST et Amiga fin avril.



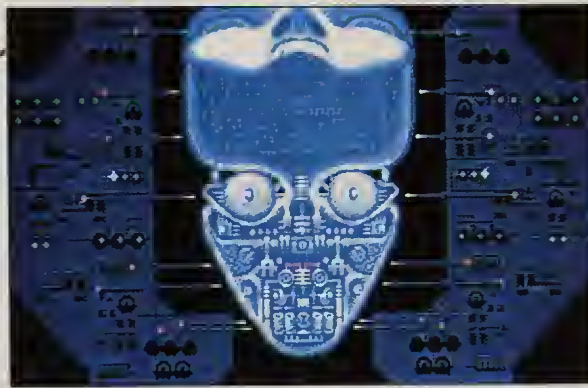


EDITEUR CRYO

EXTASE

Le premier jeu de Cryo est bien dans l'esprit de la seule chose qu'on avait eu à se mettre sous la dent jusqu'à présent, à savoir leur logo: esthétique et bizarre. Ce jeu a pour nom Extase, et votre but sera de réactiver une tête d'androïde (plus précisément son cerveau), qui, vous l'avez sans doute remarqué, ressemble étrangement à celle qui compose le logo de CRYO. Vous devrez en fait lui faire découvrir huit «sentiments» différents en trifouillant ses circuits cérébraux: les rêves, la vision, la nostalgie et la tristesse, la peur, l'excitation de la créativité, le contrôle de la folie, l'expérience mystique et la croyance, et le bouquet final pour terminer: la rencontre avec le sublime (et sans tirer sur un cône, ce serait trop facile). Pour réussir à lui redonner «la vie», en somme, il vous faudra envoyer des petites décharges électriques dans son cerveau, en ayant pris soin auparavant de nettoyer les circuits y accédant en les parcourant avec la bulle que vous dirigerez. Ceci permettra aux petites décharges d'arriver à bon port sans encombres. Malheureusement, des virus s'insinuent dans les circuits et viennent endommager les composants si précieux à la bonne réussite de l'entreprise, composants que vous pourrez trouver dans une petite fabrique à composants (d'où le nom), pour peu que vous ayez pensé à l'activer. Vous pourrez jouer à deux (ou seul contre l'ordi), chacun évoluant d'un côté de la tête, et vous pourrez gêner votre adversaire en lui piquant des composants, en lui rentrant dedans pour le retarder, etc. Ce jeu surprenant, autant dans sa conception que dans sa réalisation (matez les photos) sortira fin avril sur ST, Amiga et PC.





EDITEUR CRYO

MYSTICAL

Avec ce deuxième soft (dont le titre n'est pas encore définitif), CRYO donne dans le Shoot'em Up. Mais comme ils ont décidé de sortir des sentiers battus, ce ne sera pas un hélico, un vaisseau spatial et un Rambo-gros-bras-tête-vide qui devra se battre, mais un petit magicien, dont le but sera de parcourir quatre univers différents à la recherche de de quatre objets non moins différents. Dans un scrolling vertical, vous verrez votre héros de dos jeter des mauvais sorts à des petites filles, des paysans, des morts-vivants et tout un tas de petits monstres lanceurs de pierres. Possibilité de jouer à deux, dans ce cas le deuxième joueur incarnera un Golem: un gros balourd genre homme de Cromagnon qui se transformera en taupe lorsque son énergie sera au plus bas. Bourré d'animations humoristiques et des graphismes BD délirants, ce jeu ne passera pas inaperçu lors de sa sortie prévue en juin sur ST, Amiga et PC. Décidément, CRYO, c'est pas le beau-frère à je-fais-comme-tout-le-monde.



previews

AMIGA • EDITEUR AVESOFT

BLOODY AFTERNOON

Bloody Afternoon est un jeu de tir édité par Avesoft, sur Amiga. Le but est de dégommer le plus rapidement possible les fantômes apparaissant aux fenêtres du château que vous assaillez. Il faut sauver des prisonniers enfermés dans ce château. Il vous faudra passer quelques tableaux en tirant plus vite que vos adversaires. Visuellement, c'est comme dans les stands de tir: un décor et des cibles qui apparaissent. Le même revient dans chaque tableau, mais vous pourrez tout de même vous attarder sur la beauté du graphisme (c'est bô) et sur le son digitalisé (pan! aarrrgghh..).

ST • EDITEUR BOX OFFICE

ALF

Alf, vous le connaissez sûrement pour avoir tenté d'éviter ses aventures à la télé. Eh oui, l'extra-terrestre à la gueule de cochon et à l'humour de «la croisière s'amuse» a pour mission, sur votre ST, de bouffer des chats et des pizzas, qu'il aime tant. Box Office a réalisé ce jeu avec des tableaux vus de haut à la Pac-Man. La musique, genre Manège



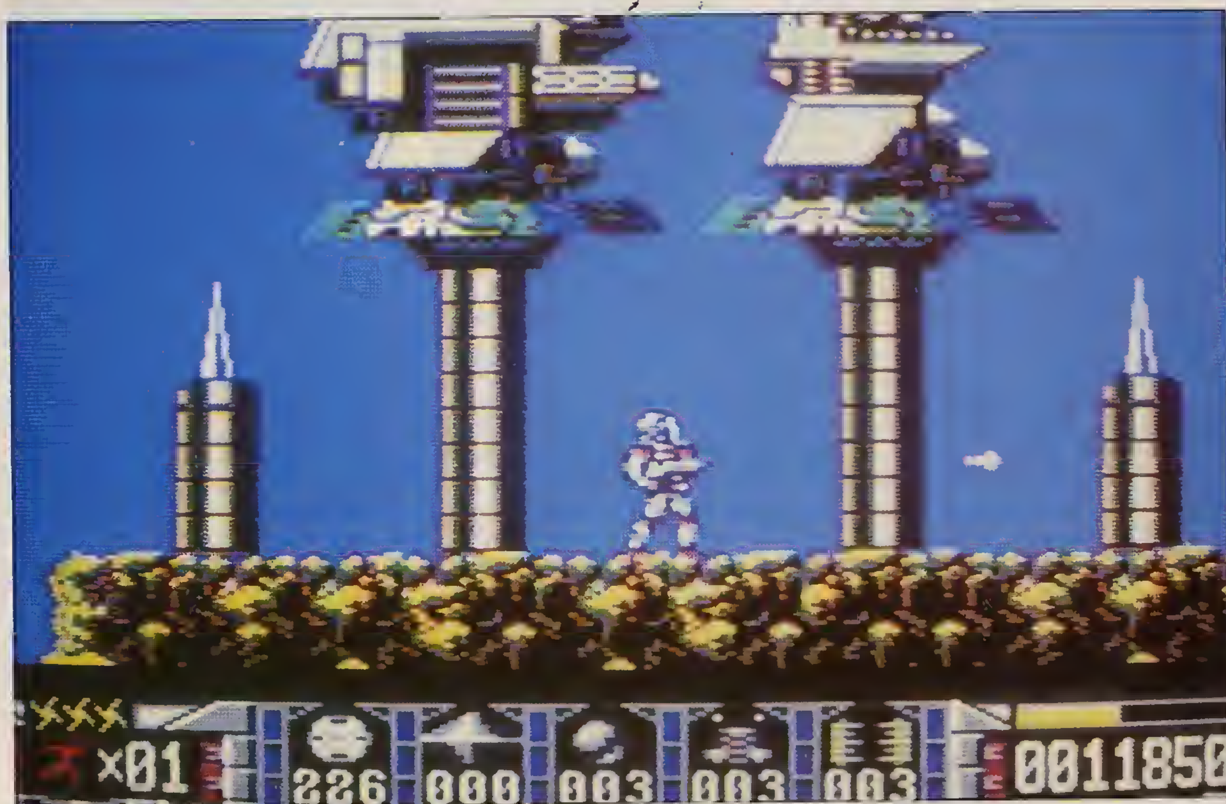


C64 • EDITEUR: RAINBOW ARTS

TURRIKAN

Chez Rainbow Arts, ce sont des schpountz qui ont la pêche et Turrikan en est le noyau.

Turrikan possède treize niveaux (avec un méga-monstre qui clôture chacun d'eux) et un millier d'écrans absolument fabuleux! L'animation et la musique déménagent! Dès le commencement, Turrikan fait très fort: un poing en fer gigantesque essaie d'écraser Devolon, le héros. Le jeu sort très prochainement sur ST, AMIGA, CPC et C64, ça promet d'être grandiose!



PC • EDITEUR: ORIGIN

ULTIMA VI

Halleluia, Lord British a de nouveau sévi et la naissance de son dernier rejeton est imminente, probablement vers fin avril. ULTIMA VI, The False Prophet, continue la saga de l'Avatar en vous emmenant au travers de portes de lunes pourpre à la poursuite de nouveaux mystères. A bientôt pour de nouvelles nuits blanches.

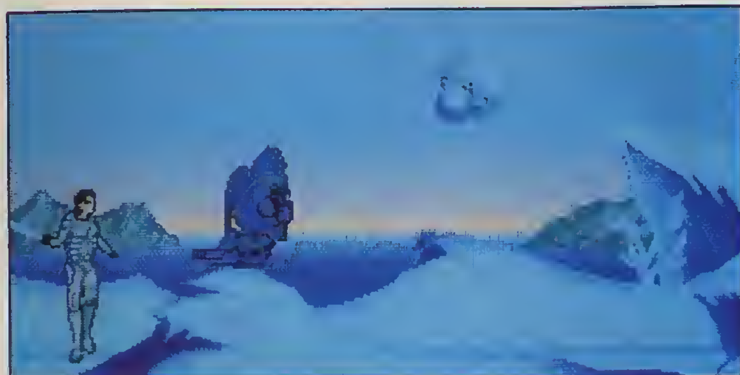


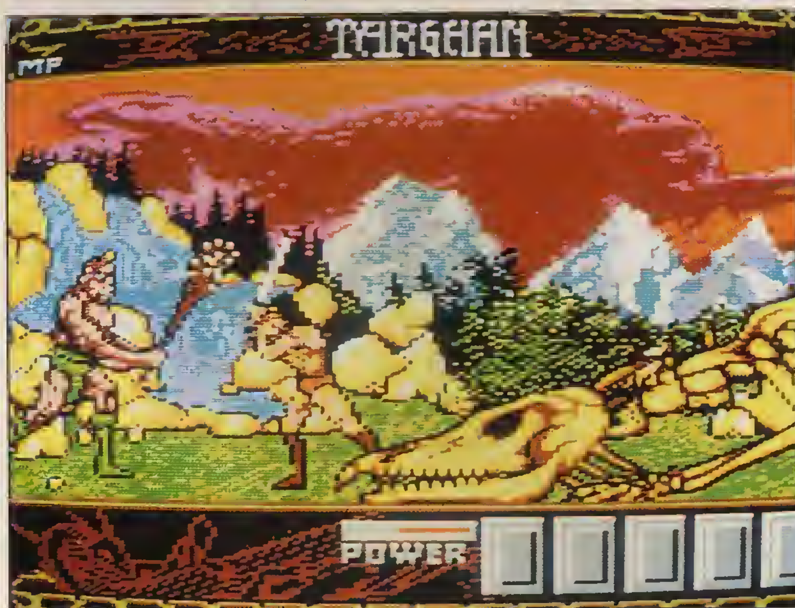
ST • EDITEUR SILMARILS

STARBLADE

Le Starblade, c'est le vaisseau avec lequel vous devrez voyager dans toute la galaxie d'Orion, à la recherche de disquettes dispersées par un professeur ayant découvert les coordonnées d'une certaine planète. Cette planète, c'est Cassandra, et c'est sur son dos que se trouve Le Cerveau, générateur d'un virus de forces psychiques qui a envahi la galaxie. Vous me suivez? Bien. Starblade est un jeu d'aventure/action édité par Silmarils, dans lequel vous dirigez un personnage sur des plans en 2D, et dans des décors, pô pô pô je ne vous dis que ça. Sortie prévue mi-avril sur ST.







CPC • EDITEUR SIMLARILS

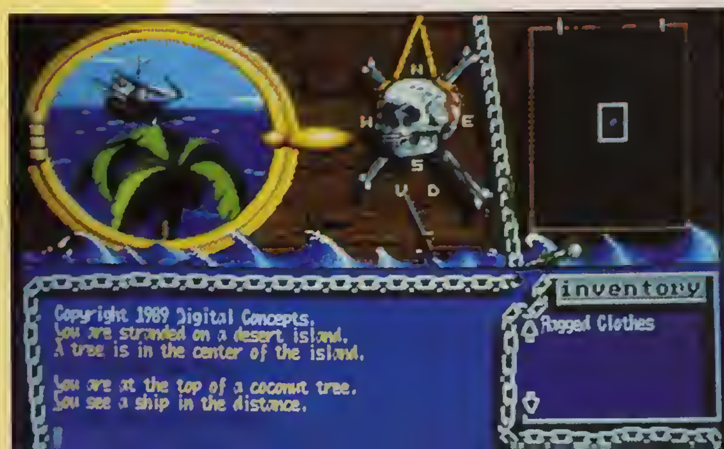
TARGHAN

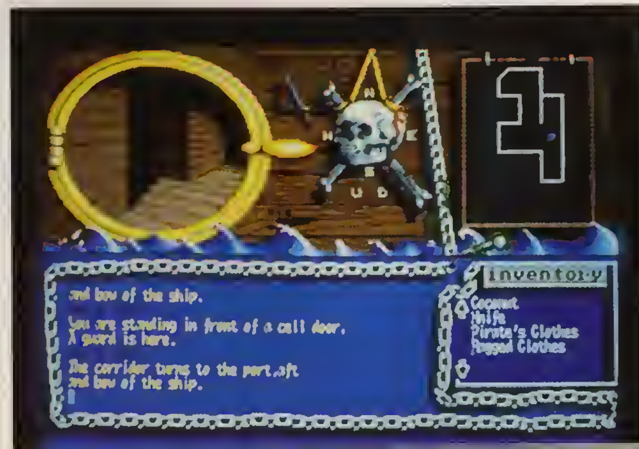
Sorti depuis quelques mois sur ST, Amiga et PC, Targhan va bientôt se retrouver sur CPC. Eternel combattant contre forces du mal, notre héros musclé et viril, descendant direct de Conan, va pouvoir vivre exactement la même aventure que sur les autres standards. Autrement dit: aucun changement dans le scénario. Les décors de la version CPC sont travaillés et colorés, et ne décevront pas les ceusses qui l'avaient vu ailleurs. Pour les autres, rendez-vous le mois prochain avec un test complet.

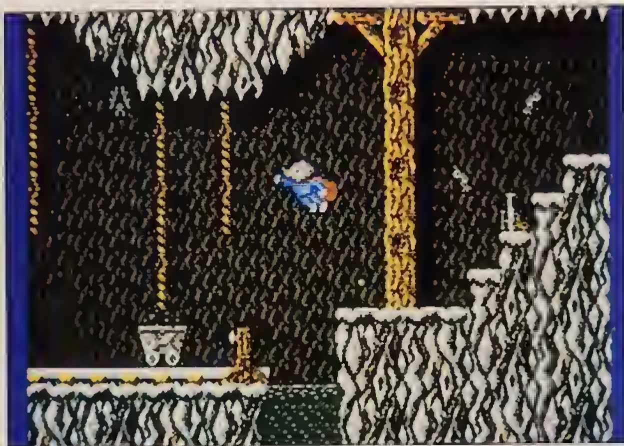
AMIGA • EDITEUR: DIGITAL CONCEPTS

ISLAND OF LOST HOPE

Aventurier nostalgique des mers du sud et des flibustiers? Island Of Lost Hope de Digital Concepts est un jeu d'aventure textuel qui vous emmène sur le bateau des pirates du capitaine Black. Il vous faudra certainement toute votre astuce pour leur échapper. Graphisme sympa et bruits de vagues. Bientôt sur vos écrans AMIGA.







ST • EDITEUR GREMLIN

IMPOSSAMOLE

Monty n'est pas un python, mais une super taupe (avec cape et tout et tout) qui a été élue pour affronter, et sans doute éliminer, tout un tas d'ennemis se trouvant dans des galeries souterraines. Elle pourra récupérer des armes sur son chemin, et empocher les diamants, l'or et autres pierres précieuses, qu'elle trouvera. Avec Monty, Gremlin sort un mignon petit jeu d'arcade, avec pleins de petits sprites hyper-animés, et une multitude de trucs à faire, à éviter, à descendre, à trouver, à sauter, à contourner, alouette. C'est déjà le quatrième de la série. Disponible en avril sur CPC, ST et Amiga.

AMIGA

EDITEUR DYNAMIX

A.M.C. ASTRO MARINE CORPS

A.M.C. Astro Marine Corps est un jeu d'arcade classique, dans lequel vous incarnez un musclé, pas du tout le beau-frère à Rachitique, grosses armes à répétition dans les pattes, qui doit détruire des hordes de criminels voulant conquérir la galaxie. Ils sont pas chiés, ceux-là. Dynamix a, semble-t-il, basé tout l'intérêt du jeu sur des décors somptueux, une excellente musique et une animation travaillée, avec deux scrollings différentiels et multi-directionnels pour les décors. Un jeu à suivre de près, qui sort sur Amiga courant mars, et début avril sur ST.

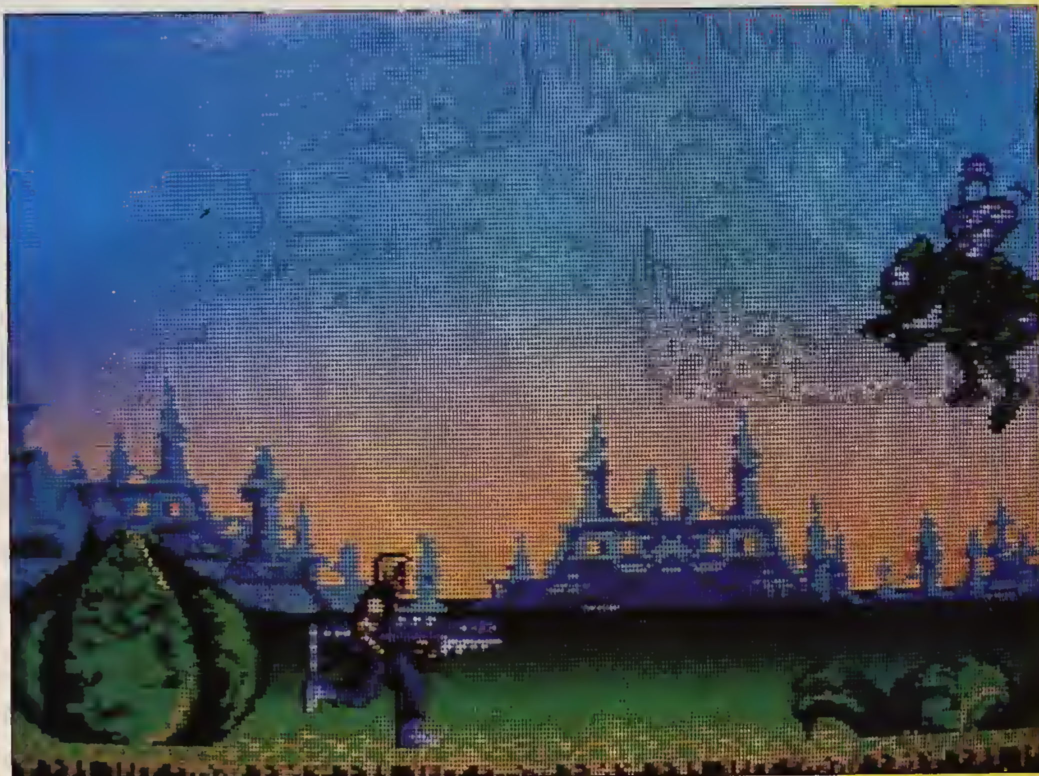








Photo Press Sports

Jeudi 1er mars, Alain Giresse nous fait l'amitié de nous rendre visite dans nos locaux. Ce n'est pas désintéressé: nous l'avons convié à venir se mesurer à nos meilleurs joueurs de foot... Comme il est de toute évidence difficile à battre sur le gazon, nous lui avons donné un handicap de taille: c'est au joystick qu'il devra se distinguer. Et nous donner l'avis d'un vrai pro sur les jeux de foot sur micros.

Alain Giresse

ALAIN GIRESSE CONTRE MANCHESTER UNITED

Joy - Alors voici Manchester United... L'aspect primordial du jeu, c'est la gestion de l'équipe. Ici, on a la liste des blessés, les cartons rouges et jaunes, puis l'achat et la vente des joueurs, avec la liste des joueurs et leur prix...

AG - Mais c'est pas la liste de Manchester! Regarde, le gardien d'Everton!

Joy - Non, ce sont tous les joueurs anglais. Il est cher, le gardien d'Everton: deux millions et demi de livres sterling.

AG - C'est un gallois.

Joy - Et en plus, il refuse d'être acheté.

AG - Autrement dit, à partir de la base de Manchester, tu peux refaire toute l'équipe. Mais Manchester a donné l'autorisation de faire ce jeu?

Joy - Oui, ils l'ont même parrainé. Ici, on peut entraîner les joueurs dans un domaine ou un autre. C'est donc la gestion complète de l'équipe avant le match. Et puis on peut lire ce que dit la presse spécialisée de l'équipe.

AG - Ah, ici on choisit la tactique... 2-3-5, 1-3-3, 4-2-4, 4-4-2, 4-3-3...

Joy - Tu préfères quoi?

AG - Eh bien on va jouer 4-4-2, quatre défenseurs, quatre milieux et deux attaquants, technique anglaise classique. C'est amusant parce qu'il y a un type de Bordeaux qui jouait à Manchester l'année dernière. Attention, tu es en train de prendre un défenseur comme goal, tu n'iras pas loin.

Joy - Le match commence: Manchester contre Everton. (bruits de joysticks pendant quelques instants)

AG - Tiens? Le gardien dégage tout seul. Il est rapide, comme jeu. Et le goal est bon, en plus. Mais dis donc, l'ordinateur ne marquera jamais, avec un goal comme ça!

Joy - Tu crois?

AG - Attends... (il lâche le joystick et attend. Effectivement, l'équipe gérée par l'ordinateur s'approche des buts, envoie la balle et le goal l'intercepte, deux fois de suite). Voilà. Tu vois? Tu lâches tout et tu fais un match nul. C'est bizarre. Mais ce que j'aime bien, dans ce jeu, ce sont les à-côtés du jeu: l'achat des joueurs, l'entraînement...

Joy - C'est réaliste?

AG -Très réaliste. Tu donnes ça à mes gosses, ils vont constituer l'équipe en faisant des transferts, parce qu'à force d'en entendre parler, ils connaissent. Aujourd'hui, je fais jouer celui-là, et pas celui-ci parce qu'il est blessé, et ainsi de suite. Ca dépasse le cadre du simple match. C'est pour ça que c'est bien. Mais le match en lui-même, pour l'instant, il n'arrive pas à me séduire. Mais le reste est original. Et ça ne m'étonne pas des anglais, parce qu'ils ont une autre approche du football professionnel que nous. Eux, ils bougent beaucoup entre clubs; par exemple, ils peuvent louer un joueur pendant un mois, alors que nous on est assez rigides là-dessus. Avant, il y avait des dérogations mais elles ont été supprimées. Les anglais ont des clubs privés, ce qui est quand même très différents. Le club de Tottenham, par exemple, est côté en bourse, avec des actionnaires et tout. Ici, même l'O.M. par exemple est régi par la loi de 1901 (association à but non lucratif, NDLR). C'est un peu dur pour le football professionnel. Tu remarques qu'on n'a pas marqué de buts depuis le début?

Joy - C'est vrai. Et en fonction du résultat du match et des performances de chaque joueur, leur prix de transfert va être modifié.

AG - C'est réaliste aussi, ça.

Joy - Est-ce que la cote d'un joueur, dans la réalité, peut être modifiée sur un seul match?

AG - Oui, par exemple si tu fais un match international à tout casser, ton prix monte. Tu prends de la valeur. Par exemple, si tu te distingues pendant une coupe du monde, tout d'un coup tu es reconnu hors de tes frontières et tu prends une autre dimension.

Joy - Voilà, fin du match. Résultat: 0 à 0. Il n'y a pas eu de blessés.

AG - Tant mieux, au moins c'est un match correct...







ALAIN GIRESSE CONTRE KICK OFF

Joy - Kick Off est moins réaliste au niveau de la gestion, en revanche la maniabilité du jeu est parfaite.

AG - D'après ce que j'en ai entendu dire, c'est le meilleur pour l'instant. Mais j'espère qu'ils n'ont pas poussé le réalisme jusqu'à mettre des hooligans. Ah, il est en français. C'est déjà un bon point.

Joy - On peut donc choisir l'option entraînement pour apprendre à diriger les joueurs, à faire des passes et à marquer des buts. On peut aussi s'entraîner aux penalties...

AG - Pas mal! Je peux diriger le goal? Dis donc, je le connais, ce joystick! Il est un peu fragile, mes enfants en ont déjà cassé plusieurs (le QuickShot II, NDLR).

(JM Destroy marque un but contre Giresse. Puis les rôles changent et Giresse marque un but aussi. Egalité...)

Joy - Passons au match. Ici, on n'a pas la possibilité de modifier l'équipe, mais on peut choisir le niveau de l'équipe.

AG - Prenons Joueur du Dimanche, pour commencer.

Joy - D'accord. Là aussi, on peut choisir sa formation. Le terrain est vu du dessus, contrairement à Manchester United, qui est vu de côté.

AG - Bon... (ils jouent quelques instants) C'est pas un jeu à garder la balle. Tant mieux, c'est la meilleure progression. Quel jeu collectif!

Joy - Pour piquer la balle à l'adversaire, il suffit de se jeter dessus, et c'est au premier qui la récupère...

AG - Eh, il a pas sifflé la faute! Mais j'avoue que le jeu est pas mal. Si on parle par rapport au jeu sur le terrain, c'est vrai qu'il s'en rapproche, puisque la progression du ballon se fait plus facilement en faisant des passes, ce qui colle à la réalité. Il vaut mieux ça que partir avec le ballon collé à un joueur et foncer au milieu de l'équipe adverse qui est plantée là comme des piquets. Et puis grâce au scanner qui représente l'ensemble du terrain, on peut repérer tous les autres joueurs et leur faire des passes.

Joy - Tu préfères la visualisation du dessus, comme Kick Off, ou de côté, comme Manchester United?

AG - Plutôt du dessus, parce qu'on repère mieux ses positions.

Joy - Essayons maintenant l'option Première Division. Bien sûr, les joueurs seront plus rapides.

AG - Par contre, les gardiens sont toujours gérés par l'ordinateur et ils dégagent tout seuls. C'est vraiment bien, la vue de dessus. Ce qui est bien aussi, c'est la fluidité de l'enchaînement: contrairement à d'autres jeux où il faut prendre la balle, s'arrêter, viser, et tirer, ici on peut tout enchaîner en une fois.

Joy - Corner!

AG - Oh, très bien, le corner. Je trouve très réaliste de pouvoir choisir précisément la trajectoire de la balle: corner rentrant, sortant... Mais il y avait la même chose sur Manchester. C'est parfait puisque le frappeur de corner, sur un vrai terrain, choisit lui aussi la trajectoire de la balle.

Joy - Fin de partie: 1 à 1...



ALAIN GIRESSE CONTRE KICK OFF EXTRA TIME



Joy - En fait, c'est une extension à Kick Off qui permet d'avoir des options du type vitesse du vent, qualité du terrain, il y a des positions tactiques supplémentaires... On va prendre un vent violent.

AG - Aïe... Tiens, prends un sol détrempé, aussi. Allons-y. Zut, je suis contre le vent et j'avance pas. Regarde, la balle va pas très loin... Et elle revient, même! C'est assez délicat, de tourner en gardant le ballon. Si on va trop vite, il fait un lob.

Joy - On peut aussi faire des têtes, si la balle est montée assez haut.

AG - Comme le sol est détrempé, il n'y a pas de rebonds... On a pris des conditions de jeu difficiles.

Joy - Et dans la réalité, le vent joue un grand rôle?

AG - Le vent? C'est pire que tout. A choisir, il vaut mieux la pluie.

Joy - Fin de partie: 0 à 0.



ALAIN GIRESSE CONTRE GAZZA'S SUPER SOCCER

Joy - Voilà. Comme on a choisi la langue française, on joue avec des équipes françaises.

AG - Bordeaux, PSG... Effectivement. A côté de Kick Off, ça fait un peu fade, remarque. On dirait du foot en salle!

(Quelques minutes de jeu...)

AG - Bon, je dirai qu'il est quand même un peu simple, comme jeu. L'autre est plus complet, et complexe, qui demande des joueurs d'un certain niveau. Au niveau présentation, c'est sûr que Kick Off est meilleur: on voit le terrain, la position des joueurs, avec en plus toutes les variantes de vitesse, de terrain. Celui-ci, il est vraiment simple. Pour faire son apprentissage, c'est probablement très bien. Est-ce qu'on peut dribbler l'adversaire?

Joy - Non, parce qu'on se fait prendre la balle tout de suite.

AG - Bon... Je suis moins convaincu...



Alain Giresse a joué aux Girondins de Bordeaux de 1970 à 1986, et il a terminé sa carrière à Marseille. Il est ensuite revenu à Bordeaux et a été appelé par l'équipe pour occuper le poste de Directeur Sportif, c'est-à-dire qu'il prend en charge tout ce qui est organisation sportive de l'équipe: renouvellement, organisation des matches, contact avec les joueurs... Grâce à son expérience, il peut conseiller les joueurs lors de l'entraînement et lors des matches. Il a aussi été international dans l'équipe de France, notamment en 1982 en demi-finale de la coupe du monde contre l'Allemagne. En 1984, toujours avec l'équipe de France, il a été Champion d'Europe, et en troisième position à Mexico à 1986 pendant la coupe du monde. Depuis cinq ans, il organise des stages à la Teste du Pilat, dans le bassin d'Arcachon, un lieu privilégié qui lui permet d'accueillir pendant les vacances des centaines de jeunes qui désirent s'initier au sport.



Photo Press Sports

Joy - En quoi consistent ces stages?

AG - Eh bien, la trame, c'est le football, puisque c'est mon domaine, mais il y a aussi de nombreuses activités de loisir et de détente, parce qu'on ne peut pas faire du foot toute la journée.

Joy - Quelle est la durée d'un stage?

AG - Une semaine. Ce sont des vacances sportives. Quand on va en colonie de vacances, on fait tout et rien. Tandis que dans ces stages, on s'améliore au niveau du football, entouré d'une équipe de moniteurs. Je ne promets pas de fabriquer des champions, bien évidemment, il y en aura peut-être dans le lot mais ce n'est pas le but. En fait, c'est l'esprit sportif qui est privilégié. Les enfants repartent en ayant passé une bonne semaine, c'est pas un camp disciplinaire! C'est quelque chose qui me tient à cœur, parce que j'aime bien m'adresser aux gosses, je suis bien avec eux, et puis ça se passe dans un cadre magnifique, au milieu des pins, il fait beau, c'est pendant les vacances... Et ils peuvent y mettre toute leur énergie, toute leur "conscience professionnelle", même si ce sont des jeunes. On n'apprécie quelque chose que si on se donne les moyens de le faire. Une fois qu'on a réussi quelque chose, on n'a plus aucun regret, et c'est important. Si certains sont champions, tant mieux, mais même les autres auront de quoi être satisfaits: ils pourront continuer à jouer au foot, quel que soit le niveau, et marquer un but, de quelque façon que ce soit, c'est toujours un satisfaction. Ce ne sera pas une finale du monde, mais ce n'est pas grave. L'important, c'est qu'ils soient heureux.

Joy - Pendant une semaine, ils vont vraiment vivre la vie d'un footballeur? La nourriture est celle d'un joueur, par exemple?

AG - Bien évidemment, elle est adaptée. Et puis ils vivent dans des châlets, se retrouvent sur le terrain, faire du tennis, découvrir la Dune du Pilat (la dune de sable la plus haute d'Europe, NDLR), ils vont avoir une semaine bien remplie. J'y participe beaucoup, aussi, en leur montrant pendant toute une journée les techniques que j'utilise, et en leur expliquant ce qu'on peut atteindre si on s'entraîne. C'est comme dans tous les domaines: s'il y a quelque chose à décrocher, il faut aller le chercher, ça ne viendra pas tout seul. Je ne veux pas philosopher ou refaire le monde, c'est simplement une évidence. Quand on passe une heure à faire quelque chose qu'on aime pas, on a un petit goût d'inachevé dans la bouche. Il faut se donner à fond dans ce qu'on aime.



Joy - Ces stages ont lieu pendant toutes les vacances scolaires?

AG - Oui, Noël, Pâques, les vacances d'été... Et nous recevons des enfants du monde entier: des américains, des africains, des italiens, des suisses, des belges... Uniquement des garçons pour l'instant, de 7 à 17 ans. Et puis il y a neuf autres disciplines: la moto, chapeautée par Cyrille Neveu, l'escrime avec Philippe Boisse, le judo avec Angelo Parisi, le tennis avec Thierry Paris, la voile avec Titouan Lamazou, qui est actuellement en tête du Globe Challenge, la danse avec un professeur du Grand Théatre de Bordeaux, le tennis de table avec Patrick Birocheau... Le professionnel est là parce que c'est le plus compétent, et qu'il a un passé sportif, ça donne une image de réussite dans un sport, et il peut faire partager son expérience. La seule chose qui ne puisse pas s'apprendre dans les livres, c'est le vécu. Et tous ces sportifs l'ont eu, au plus haut niveau. Quand tu parles de voile avec Titouan Lamazou, il sait de quoi il parle, il vient de faire le tour du monde à la voile. Il connaît forcément tous les cas de figure. Moi, dans la Coupe du Monde, je peux te parler de toutes les circonstances possibles.

Joy - Combien as-tu marqué de buts dans ta vie?

AG - En championnat, 165. Plus l'équipe de France, la coupe d'Europe, la coupe de France, les matches amicaux... Mais le chiffre le plus impressionnant, ce sont mes 586 matches de championnats. Il n'y a que deux gardiens de buts qui en aient fait plus que moi, mais eux, ils courrent moins sur le terrain! Sur 18 ans de carrière: j'ai commencé à 18 ans et j'ai arrêté à 36, ce qui est un record de longévité assez exceptionnel. J'avoue que c'est une certaine fierté. Ca m'a imposé, bien sûr, une hygiène de vie très stricte: respect des périodes de sommeil, de l'équilibre de la nourriture...

Joy - Il ne suffit pas d'avoir un don, en somme.

AG - Non. Et il ne faut pas se dire: "Je serai champion de foot". Il faut simplement aimer ça. Et puis la chance vient ou pas. Mais si on se fixe des buts qu'on ne peut pas atteindre, on est forcément déçu. Le seul moment où il faut se dire: "Je dois être le meilleur", c'est sur le terrain.

Joy - Merci.







LES STAGES "CAP GIRESSE"

Ces stages sont ouverts à tous les garçons de 7 à 17 ans. Ils ont lieu à la Teste du Pilat pendant les vacances scolaires et permettent de s'initier à plusieurs disciplines: football bien sûr, mais aussi voile, tennis, moto, judo, etc. Pour obtenir des renseignements, écrivez ou téléphonez à Cap Giresse, 150 rue Sainte Catherine, 33000 Bordeaux, téléphone: 56 44 36 98. Il vous sera envoyé une brochure complète avec le programme des stages. Les stages durent une semaine; pendant les vacances de Pâques, il y en aura deux, du 8 au 14 avril et du 15 au 21 avril. Pendant l'été, il y en aura huit: 1er au 7 juillet, 8 au 14 juillet, 15 au 21 juillet, 22 au 28 juillet, 29 juillet au 4 août, 5 au 11 août, 12 au 18 août, 19 au 25 août, et finalement du 26 août au 1er septembre. Il y a même quelques jeux vidéo pour se reposer après les dures journées sportives!



La Sega Mega drive au Salon du jouet

On vous a parlé le mois dernier du Salon International du Jouet de Paris, en vous promettant d'y revenir plus amplement. Chose promise, chose due: ce mois-ci, c'est de Sega qu'on cause, et plus particulièrement de la Mega Drive.

La MEGA DRIVE 16 bits était annoncée à grand renfort de pub dans les journaux spécialisés du jouet. Le stand SEGA était d'ailleurs axé sur la présentation de celle-ci puisqu'on y trouvait aussi une quinzaine de jeux présentés en exclusivité: ***RAMBO III*** n'a rien à voir avec la version 8 bits qui fonctionne avec le LIGHT PHASER. Il s'apparente plus à un Commando bourré d'armes avec des scènes très spectaculaires où l'on tire sur des hélicopthères, puis des tanks qui vous attaquent de face. ***GOLDEN AXE*** est, lui, adapté d'un succès d'arcades (voir à ce sujet notre compte-rendu du salon Amusexpo) et propose à deux joueurs de partir attaquer de viles créatures dans un style héroïc-fantasy. Il existe aussi sur la 8 bits mais la version 16 bits est de loin supérieure. ***SUPER HANG-ON*** est la suite du grand hit d'arcades, c'est-à-dire une sublime simulation de moto. Et c'est bien supérieur à son ancêtre sur la 8 bits. Toujours dans les «super», voici ***SUPER THUNDERBLADE*** qui est la version la plus proche du jeu d'arcade original. Il surpasse lui aussi (largement) la version 8 bits (la version d'arcade avec cockpit était d'ailleurs à la disposition des visiteurs sur le stand).

Quant à ***SPACE HARRIER II,*** c'est tout simplement la suite de Space Harrier, revu et corrigé pour la 16 bits. Tout y est très différent et le plaisir encore plus grand. ***LAST BATTLE*** reprend lui un dessin animé qui eut un grand succès au Japon et qui lui avait déjà valu une version 8 bits bien différente, (il est diffusé en France sous le nom de «KEN, le survivant»). Vous êtes un maître guerrier et affrontez au combat d'autres maîtres aux techniques différentes. ***WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER*** est le top niveau en simulation de foot sur consoles. Deux joueurs peuvent s'opposer et les séquences sont superbes. ***MYSTIC DEFENDER*** est quant à lui un autre jeu de combats, mais faisant plus appel à la magie qu'aux muscles. Il vous emmène dans des contrées magiques pour affronter mille et un montres. ***THUNDER FORCE II*** (de TECHNO, et où est le I?) est un jeu de petits vaisseaux débarqués sur une planète hostile, quadrillée de barrières. Que dire si ce n'est que c'est beau et jouable. ***FORGOTTEN WORLDS*** (de CAPCOM), est la conversion parfaite de ce jeu d'arcade pour deux. Vous allez affronter tous les Aliens de la planète. ***GHOSTS'N'GOBLINS*** était beau, ***GHOULS'N'GHOSTS*** (de CAPCOM aussi), l'est encore plus. Il vous faudra partir libérer votre bien-aimée au travers d'un monde infesté de revenants. La liste est encore longue, mais gardons le reste pour plus tard car les caractéristiques techniques de la bête sont maintenant connues: elle est architecturée autour de deux microprocesseurs, un 68000 (cadencé à 7,6 MHZ), ce qui permet de garder une compatibilité ascen-

Yvan Elbaz



GOLDEN AXE.

dante totale avec la 8 bits. Sa Ram est de 74 Ko (très étrange...), et les échanges de données entre les microprocesseurs et les mémoires se font sur 16 bits, on s'en serait douté!

Sa Video-Ram (mémoire réservée, comme sur MSX, à la gestion des graphismes) est de 64 Ko (là, on retombe dans les normes) et elle dispose d'une résolution de 320 X 244, contrairement à la 8 bits qui ne fait que du 256 X 192, et de 512 couleurs, c'est-à-dire 8 fois plus que la 8 bits qui n'en fait que 64! Côté son, y a pas à dire, elle est gâtée puisqu'elle est équipée de 3 systèmes sonores dont un générateur de sons digitalisés pour voix et les musiques, une FM (modulation de fréquence) en stéréo et de 3 voix sur 4 octaves qui permettent de conserver la compatibilité avec la 8 bits! Mais ce n'est pas tout et, outre les manettes à 3 boutons, elle dispose aussi d'une prise casque a volume réglable et en stéréo s'il vous plaît!

Comme vous l'avez sans doute compris, elle est totalement compatible avec la Sega Master System et ceci grâce à un adaptateur nommé ***Power Base Converter*** qui permet d'y insérer les cartouches et cartes de la 8 bits. SEGA a d'ailleurs aussi pensé aux fans de ses jeux d'arcade et propose aussi l'***Arcade Power Stick***, une manette qui comprend un auto-fire pour chacun de ses trois boutons et dont l'ergonomie est vraiment digne des salles de jeux.

Mais les possibilités de connexion ne s'arrêtent pas là, puisque la console dispose aussi d'un modem qui permet avec certains jeux de jouer contre un adversaire situé n'importe où dans le monde et relié en direct par voie téléphonique. Evidemment, votre adversaire se devra de posséder la console, le même jeu et le modem (sans oublier d'être assez riche, le téléphone n'étant pas gratuit...).

Un port d'extension est aussi présent et il devrait servir, contrairement à celui de la 8 bits, puisque de nombreux périphériques sont prévus: un lecteur de ***CD-ROM*** pour des jeux plus beaux et plus longs, un clavier pour permettre la programmation, une tablette graphique pour les graphistes en herbes. Bref, ça s'annonce très bien et la console devrait être commercialisée en France dès septembre avec un catalogue de plus de 20 jeux, et tout ça pour moins de 1650 francs!

Sachez aussi que son homologue, rebaptisée GENESIS, est commercialisée en Amérique et ne fonctionne qu'en NTSC (60Hz de balayage et 525 lignes) alors que la MAGA DRIVE est, elle, bien en PAL (50 Hz de balayage et 625 lignes) ce qui procure donc une image plus grande. De plus, on sait aussi qu'elles n'ont pas le même port cartouche et que donc, une cartouche en provenance d'Amérique ne pourra être insérée dans la version européene.

Mais je rassure les bidouilleurs (et les importateurs parallèles), il n'y a que le format des cartouches qui diffère, le circuit imprimé étant le même.

D'ailleurs le modem, appelé là-bas TELEGENESIS, est déjà disponible et deux jeux peuvent l'utiliser: ***TELEGENESIS BASEBALL*** et ***CYBERBALL*** (d'ATARI).

Sans oublier que les éditeurs indépendants pouvant maintenant sortir des jeux sur les consoles SEGA, les Américains n'ont pas perdu de temps et deux jeux sont déjà sortis: ***ZOOM!*** (de DISCOVERY), aussi disponible sur Amiga mais revu et amélioré pour sa version GENESIS, ainsi que ***MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER*** (d'ULTIMATE) qui reprend la trame du film et du jeu micro. Comme quoi son surnom d'Audio Vidéo Intelligent Terminal n'est pas usurpé!

Enfin, précisons qu'***ALTERED BEAST*** est fourni avec la GENESIS, que 30 jeux sont disponibles et qu'elle est en vente depuis septembre outre-Atlantique.



GHOULS 'N' GHOSTS.

Et puis, du côté de l'indiscrétion, on a maintenant une certitude sur le bien-fondé des rumeurs qui avaient circulé au CES de Las Vegas, à savoir le développement au Japon par SEGA d'une console de poche: elle sera équipée d'un écran couleur LCD rétro-éclairé, d'écouteurs et pourra utiliser les cartouches de la 8 bits actuelle!

De plus, bien que son écran soit tout petit, sa résolution (compatibilité oblige) sera la même que chez son aînée, ce qui ne veut pas dire que ses périphériques seront utilisables (je vois mal comment on pourrait faire pour les lunettes 3D ou le pistolet, mais on ne sait jamais). Ça devrait sortir en 1991 au Japon, mais aucune date n'a été avancée... Alors chut!

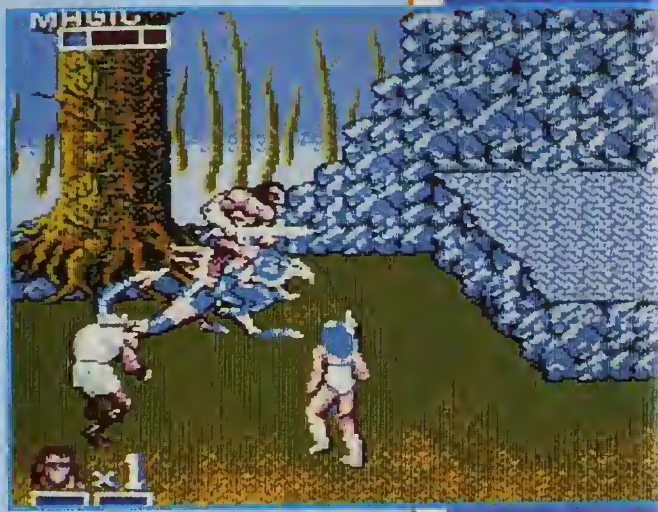


ALTERED BEAST.

GOLDEN AXE

EDITEUR : SEGA





Depuis la nuit des temps le royaume de Yurie possédait une hache d'Or, (Golden Axe en vieil anglais), et cette hache avait la propriété de protéger le pays de tous les malheurs du monde .

Et Dieu sait si, en ces temps barbares, le monde avait des malheurs !

Encore qu'il n'y avait ni école, ni bagnole, ni télé, mais je m'égare et rien ne prouve que ce soit pire de nos jours...

Or donc, voilà qu'un voleur passant par là et répondant au doux nom de Titan le Sanguinaire déroba l'objet et l'emporta dans son fort intérieur (son château, quoi...). Bien évidemment, les calamités, en même temps que les bandits, envahirent le royaume d'Yurie semant, non pas des graines de soja , mais la mort et la quoi? Ben la désolation, j'en vois qui suivent pas !

A ce moment de ce genre de récit, on attend le héros libérateur chargé de récupérer le magique objet. Le Semam n'existant pas à l'époque, c'est Tarik qui part en campagne, armé de sa seule épée et, au choix, l'une des trois puissances divines et magiques, la Terre, la Foudre ou le Feu. Pourquoi pas les trois? Ben j'en sais rien et faudra faire avec. En plus, mesquins comme pas deux, les mages ne remplissent même pas la jauge de magie qu'il faut compléter en volant de pauvres petits nains sans défense lorsqu'ils apparaissent à l'écran... Les proverbes en prennent un sale coup et il faut toujours attaquer les plus petits que soi. Les plus gros aussi d'ailleurs et essayez, c'est très drôle, de leur voler leurs montures lorsqu'ils sont à terre, cela vous donne une puissance accrue durant une courte période. Bon, d'accord, l'histoire n'est pas d'une folle originalité, mais on s'en fout quand le jeu est aussi bon. Je vous pose une seule question: préférez-vous un super scénario et un jeu nul ou le contraire? Moi, ma religion est faite depuis longtemps, comme disait Jésus Christ...

Le proverbe «qui aime bien châtie bien» s'est souvent appliqué, ces temps derniers, à mes tests sur Sega. Mais avec Golden Axe, plus besoin de châtier, si ce ne sont les nombreux ennemis trucidés tout au long de la



quête. Cette cartouche est presque au niveau de la version d'arcade tant l'animation est réussie. le principal défaut des softs aux trop nombreux sprites présents à l'écran, c'est-à-dire un scintillement désagréable qui gène rapidement le joueur, a ici, comme par magie, disparu! Etonnant vu la taille des dits sprites et leur parfaite synchronisation dans les mouvements . Rajoutez à cela des décors somptueux, des ennemis si beaux qu'on a mauvaise conscience de les trucider sans autre forme de procès et des paysages dignes des cartes postales et vous obtenez l'une des meilleures nouveautés disponibles sur la console. La cerise sur le gâteau, si je puis dire, ce sont les pouvoirs magiques: si trop d'ennemis vous attaquent en même temps, mettant ainsi votre vie en péril, et que la jauge est suffisante, en pressant simultanément les touches 1 et 2, (j'ai essayé : on peut !) une animation à faire pleurer Walt Disney en personne survient. Que ce soit la Terre, le Feu ou la Foudre, c'est mââângique! De plus, j'adore la chasse aux nains: le dos chargé d'un sac plein de fioles ou de viande, il faut leur donner des coups de pied afin qu'ils vident leur sac. Ils sont sans défense mais très vifs et difficiles à coincer. Mais surtout ne vous laissez pas attendrir...

Misoju



SON : 16 • GRAPHISME : 18
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
VERDICT: 90 %

SEGA TEST

DEAD ANGLE



EDITEUR: SEGA

PRIX : 250 F ENVIRON

Vous êtes George Phénix. J'imagine qu'ils l'ont fait exprès pour voir si on avait des connaissances sur l'oiseau mythologique capable de renaître de ses cendres (comme George, et comme tout joueur capable d'appuyer sur le bouton Reset...). George, donc, détective de son état, se retrouve justement dans tous ses états après l'enlèvement de Jane, sa gonzesse, par les sbires de Robert King, le truand qu'il avait fait emprisonner dans un épisode qu'on a pas vu. Il faut attraper l'odieux personnage, particulièrement protégé par des centaines d'acolytes très bien payés donc capables de mourir pour leur chef, et récupérer la nana de George...

Pas besoin de lire la doc pendant deux heures pour comprendre le principe de Dead Angle. La principale originalité provient du fait que votre personnage est toujours présent à l'écran sous forme d'ectoplasme jaune. Il ne faut jamais laisser les adversaires se placer à l'intérieur de ce segment, sous peine d'être touché. Chaque fois qu'un ennemi touche George, il devient rouge, non de colère, mais du sang qui le tâche.Un temps limité oblige le joueur à éviter de confondre baston et tourisme. De Naples à Chicago, en passant par New York, la route est longue jusqu'au bureau de King pour un terrible combat final, où le truand, lâche en plus, se réfugie derrière votre dulcinée. Une balle tirée de travers, et il ne vous reste plus qu'à en chercher une autre. Vu le mal qu'il faut se donner pour en arriver là, ce serait franchement dommage. Encore qu'on peut se demander ce qu'elle foutait là, au lieu d'être attachée au fond d'une cave... Buter environ 200 personnes, d'accord... Mais être cocu, alors là il n'y a vraiment plus de moralité, dans les nouveaux jeux!

Chaque ville est à nettoyer entièrement de sa vermine. Des flèches indiquent la direction d'un danger imminent. Des mitraillettes traînent ici et là et donnent une puissance de feu égale à celle d'un éléphant dans un magasin de porcelaine! Chaque chargeur contient 300 balles, c'est dire l'efficacité de la bête... A chaque fin de niveau, un chef, plus rapide, plus précis et mieux armé ferme la marche avant que ne recommence, ailleurs, la fête. Un bon jeu de tir à jouer au joystick, mais un jeu dont la durée de vie semble inversement proportionnelle à votre aptitude au tir. Si vous êtes nul, vous risquez de vous lasser. Si vous êtes champion, une fois terminé, vous risquez de le ranger dans un coin. Mais vous pourrez toujours ressortir Dead Angle pour épater la galerie.

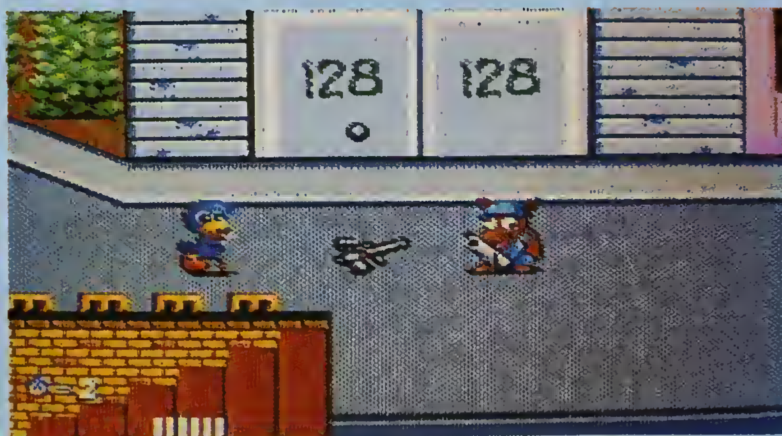
Misoju

SON : 14 • GRAPHISME : 16 • ANIMATION : 15 • MANIABILITE : 15

VERDICT: 70%

SEGA TEST

DYNAMITE DUX



EDITEUR: SEGA

PRIX : 250 F ENVIRON

Tout avait merveilleusement commencé: c'était un dimanche plus beau que les autres et le pique-nique avec Lucy, votre nouvelle petite amie, s'annonçait particulièrement agréable. Elle avait promis de vous embrasser! Et surtout, avant le fromage! Mais, l'ignoble Achacha the Great, un immonde Troll, tyran de la dimension qui d'ailleurs porte son nom (·ils· se sont pas cassés...), à bord d'une jolie bulle bleue, s'est emparé de votre dulcinée et, afin j'imagine de vous empêcher de le suivre, vous a transformé en canard... Pourquoi en canard, me demanderez-vous du haut de votre subtile finesse d'esprit? Ben, j'en sais rien, répondrai-je du bas de la mienne. Le résultat est là, et bien là, et si vous rencontrez Donald, vous pourrez cancaner de concert... Heureusement, une porte s'est ouverte, venant de nulle part et menant ailleurs (merci Canal +), afin de vous donner une chance, aussi mince qu'un magret de canard dans un restau, de sauver la pauvre enfant et surtout de l'obliger à tenir sa promesse. Mais vous n'êtes pas un canard comme les autres et d'importants pouvoirs vont vous permettre d'affronter de multiples créatures dont le plat préféré est, justement, le canard...

Il est rare, encore que cette constatation tende à disparaître (grâce aux consoles 16 bits), que les adaptations consoles soient supérieures aux versions micro, mais pour Dynamite Dux, c'est incontestable. La maniabilité est parfaite, les sprites, gros à souhait, glissent devant nos yeux interloqués et le graphisme est d'une très belle qualité, tant au niveau des couleurs qu'au niveau de l'animation. Bref, une cartouche indispensable pour tout amateur de jeux.

Misoju

GRAPHISME : 17
ANIMATION : 17
SON : 15
MANIABILITE: 17

VERDICT: 85%

SEGA TEST

ATOMIC ROBO KID

EDITEUR : U.P.L.

PRIX : 500 F ENVIRON

Un petit robot s'ennuyait à mourir. Pour le distraire, et sur plus de 25 tableaux, vous devez l'aider à combattre des hordes d'extra-terrestres plus ignobles les unes que les autres. Bien évidemment, comme dans tout Shoot'Em Up qui se respecte, à la fin de chaque niveau, un monstre métallique vient vous embrouiller la vie. Le jeu en lui même se déroule selon un scrolling qui varie en fonction des tableaux: multi-directionnel ou horizontal (sur deux plans, c'est rare sur PC Engine). Toutes les étapes sont variées et graphiquement superbes. L'animation n'est pas en reste, bien qu'il y ait quelques bugs intempestifs (au niveau des monstres de fin par exemple). Des options viennent agrémenter votre force de dissuasion. C'est une chose bien utile, lorsque les affaires deviennent plus complexes. Un très beau Shoot'Em Up, qui reste cependant un peu simple car trop facile pour le fêlé de jeux de tirs que je suis.

J.M. Destroy

GRAPHISME : 18 • ANIMATION : 17
SON : 15 • MANIABILITE : 15

GLOBAL : 80%



DIGITAL CHAMP

EDITEUR : NAXAT SOFT

PRIX 500 F ENVIRON

La PC Engine deviendrait-elle la console des jeux sportifs? C'est bien possible puisque que grâce à Naxat Soft (déjà à l'origine d'un jeu de golf, "Naxat Open"), voilà que maintenant les simulations de boxe pointent le bout de leur nez. Digital Champ vous emmène donc dans les méandres des championnats du monde de boxe américaine, la vraie, la dure, celle où vous devez mettre votre adversaire K.O. pour être déclaré vainqueur. Pour garder votre titre, il faudra combattre quatre adversaires au total. Le premier: de la rigolade. Les choses commencent à se compliquer au second adversaire. Quant au troisième, c'est l'enfer, vous en prenez de tous les côtés. L'action est rapide, et tous les coups officiels sont permis: crochet du droit, du gauche, uppercut, direct au visage ou au ventre. Mais ici, pas de coups bas. Sur le ring, vous n'apercevez que vos poings, votre adversaire se tenant en face de vous lorsqu'il ne bouge pas pour éviter vos coups de burin. Le graphisme est superbe, et le visage de l'adversaire se déforme sous l'impact de vos coups. Une belle réalisation pour ce soft, qui pêche cependant par un manque d'options. On aurait aimé une phase d'entraînement ou bien des petits interludes sympas, car on se lasse assez vite de la castagne pure.



J.M. Destroy

GRAPHISME : 17 • ANIMATION : 16
SON : 14 • REALISME : 15

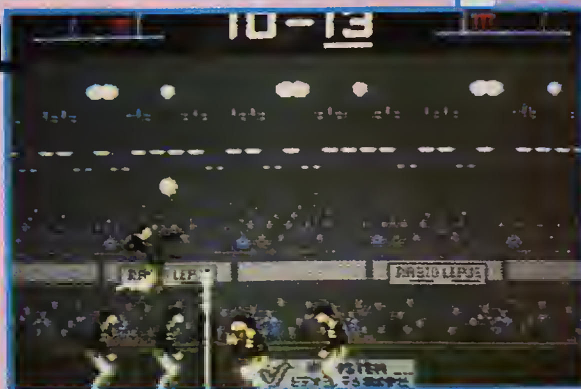
VERDICT: 74%

SUPER VOLLEY BALL

EDITEUR : VEGA SYSTEM

PRIX : 500 F ENVIRON

Et c'est reparti pour une nouvelle simulation, mais quelle simulation! Super Volley Ball est la conversion à l'identique du jeu d'arcade. Tous les pixels y sont (exceptée l'image graphique où l'on voit les joueurs en sueur en gros plan). Jamais une simulation n'a été aussi réaliste. Toutes les combinaisons du vrai volley-ball ont été ainsi transcrites sur PC Engine: les services (smatches, balanciers ou à la cuillère), les smatches aux 3 mètres, les courtes, les croix, les quéquettes, tout y est, c'est de la folie... Bien entendu, il est possible de jouer seul contre l'ordinateur ou bien à deux (contre un adversaire humain, comme se plaît à dire la doc en japonais). De plus, il est possible durant le match de changer ses joueurs en fonction de leurs diverses qualités au smatch ou en réception. Mais ce n'est pas tout, si vous avez la chance de posséder un CD-Rom, le championnat auquel vous participez pourra être sauvegardé, vous ne serez donc pas obligés de jouer 5 heures d'affilée (bien qu'il soit assez dur de s'arrêter) pour terminer vos matches. L'animation est fantastique, jamais je n'avais vu pareille merveille de fluidité. Le graphisme est splendide. Il est un peu regrettable cependant que l'action ne se situe que dans un seul stade. Le jeu en lui-même se déroule en 2D suivant un excellent scrolling horizontal. Un peu difficile d'apprentissage, ce jeu est captivant une fois que l'on sait bien le manœuvrer. Une réussite totale.



J.M. Destroy

GRAPHISME : 19
ANIMATION : 20 • SON : 15
REALISME: 19

VERDICT: 95%



CHASE HQ



EDITEUR : TAITO

PRIX : 500 F ENVIRON

Chase HQ n'est pas une nouveauté. Outre la version d'arcade, ce jeu existe déjà sur pratiquement tous les standards. Sirène hurlante, pied au plancher, vous êtes un flic de choc. Seules les missions périlleuses vous intéressent. A bord de votre Porsche 944, la traque commence. Le jeu se déroule à une vitesse vertigineuse, jamais une course de voitures n'a été aussi rapide. Comme si cela ne suffisait pas, trois turbos sont à votre disposition pour accélérer encore le tout. Une fois la voiture des malfaiteurs repérée, foncez-lui dedans, le but étant de l'emboutir le plus de fois possible, afin de l'obliger à s'arrêter. L'impression de vitesse est exceptionnelle, l'animation fluide. On pourra cependant remarquer un manque de scrolling du paysage de fond. En effet, celui-ci ne bouge pas sur deux plans comme dans les arcades. Toutefois, la voiture répond bien aux commandes du stick, et l'ambiance de ce genre de poursuite y est parfaitement reproduite. Chase HQ est, sur PC Engine, une réussite à deux poils de la version originale. *J.M. Destroy*

GRAPHISME : 18 • ANIMATION : 18 • SON : 14 • MANIABILITE : 17

VERDICT: 89%

PC ENGINE TEST

TIGER HELI



EDITEUR : TAITO

PRIX : 375 F ENVIRON

Dans un immonde régime terroriste (à la vitesse où ça va dans les pays de l'Est et ailleurs, il n'en restera bientôt plus), un ignoble tyran (un tyran est TOUJOURS ignoble) désire, pour changer, envahir le monde entier. On a de l'ambition ou on en a pas. Le problème est que ces salauds ont les moyens de leurs ambitions et possèdent, outre tout l'armement classique, tanks, porte-avions, avions (forcément...), une base militaire cachée et aussi impénétrable qu'une bonne sœur. Sauf, ouf! sauvé, le beau et le plus moderne des hélicoptères de combat mis au point à ce jour. Indécelable, tout équipé mais avec les décalcomanies en option, et avec vous au manche à balai... A première vue, et même à seconde, le combat est inégal. C'est pas parce que l'hélico a coûté, il paraît, un petit milliard de dollars, qu'on peut combattre tout seul un pays entier! Et ben si! Miracle de l'informatique, la pénétration du milieu hostile se fait progressivement, un peu comme le plaisir mais sans les risques, et l'ennemi ne sort son armement qu'avec parcimonie, du moins au début... Finalement, tout cela est fort classique, et l'historique de la situation n'a que peu d'importance en regard de l'action qui nécessite une certaine pratique si l'on veut profiter pleinement d'une cartouche qui comblera les fanas de la destruction systématique. Mais, après tout, on se défoule comme on peut et ça ne fait de mal à personne.

Les cartouches Nintendo sont toujours attendues comme le messie par de plus en plus d'adeptes. Tiger Heli est une adaptation d'un hit de salles d'arcade, et le moins que l'on puisse dire est qu'elle est réussie. Une évolution de la difficulté bien dosée permet de commencer à bien jouer assez rapidement et la maniabilité de l'hélico est excellente. Lorsqu'apparaît l'emblème de la croix grise, soyez immonde et tirez dessus: un petit hélico viendra à vos côtés et doublera votre puissance de tir, ce qui s'avère bien utile dès qu'on arrive à un certain niveau. On peut même en posséder deux à la fois. Turez sur tout, car tour rapporte des points, et permet d'obtenir un hélico de rabe tous les 20.000 points. Peut-être aurais-je aimé devoir ne tirer que sur les méchants et, par exemple en perdant des points chaque fois que j'eusse abattu un immeuble de civils ou un hôpital, avoir l'âme d'un héros au doux regard qui-tue-seulement-parce-que, plutôt que celle d'un monstre répondant au sang par le sang. Maintenant, comme dit mon psy à 500 balles la visite trois fois par semaine, tout cela n'est qu'un jeu... Peut-être, oui, peut-être... ***Misoju***

SON: 12 • GRAPHISME: 13
ANIMATION: 13
MANIABILITÉ: 15

VERDICT: 65%

NINTENDO TEST

LIFE FORCE SALAMANDER

EDITEUR: KONAMI

PRIX : 375 F ENVIRON

Tous ceux qui ont adoré Gradius ne seront pas dépaysés avec cette nouvelle cartouche qui est, en quelque sorte, la suite du précédent épisode. Cette fois-ci, dans un autre secteur de l'univers, Mam et Pap Deltoïd pondent un ignoble rejeton qu'ils ont le culot de trouver mignon! En grandissant Zélos, c'est son nom, s'avère être doté d'un appétit tel qu'il avale les planètes comme vous un Mac Do. Au bout de quelques temps, il avait ainsi dévoré trois galaxies, 400 planètes en amuse-gueule (si, on peut parler de gueule pour un monstre, c'est pas mal élevé...) et, voilà, on y revient, Gradius en dessert. Géniale l'idée des concepteurs! Comme ça, on a l'impression de reprendre un jeu là où on l'avait laissé! Mais, si vous n'avez jamais joué à Gradius, c'est pas grave et rien, non rien de rien, ne vous empêche de commencer par Life Force, surtout que la situation devient dramatique: Zélos mis en appétit par Gradius a décidé d'avaler notre propre galaxie! Quand je dis propre, je simplifie, vu la pollution ambiante...Enfin glissons... Glissons tels les vaisseaux interstellaires partis vers un avenir meilleur... Oui, j'ai bien dit deux, car le principal intérêt est là: on peut jouer à deux, ensemble et non pas l'un après l'autre comme dans des tas de jeux qui font croire que... A moins d'être hyper-champion testeur dans Joystick, il est impensable de réussir seul à franchir les six niveaux qui permettent d'atteindre Zélos. Bien sûr, j'ai réussi à ma première partie, mais ne vous y fiez pas: Je n'ai fait que mon métier.

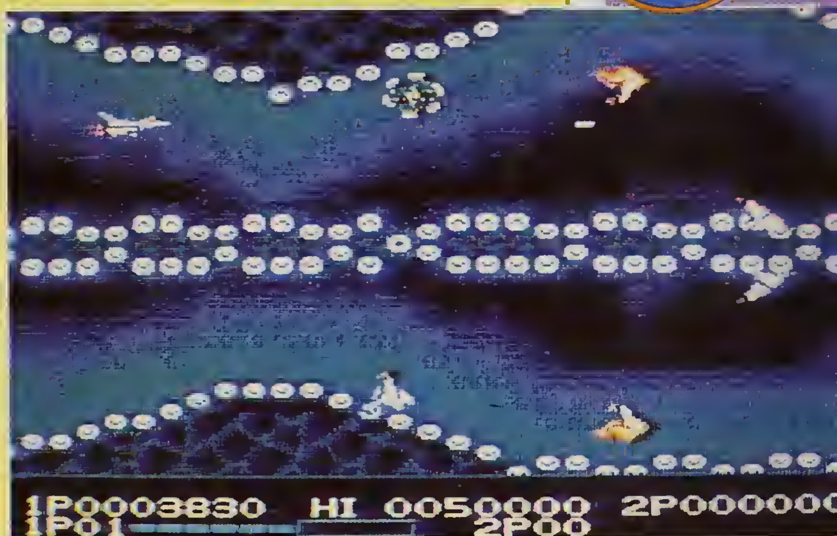
Voila un jeu d'arcade tout simplement parfait: y a rien à jeter! C'est tellement facile de descendre les softs nuls que, devant tant de qualité, je reste sans voix! Les graphismes sont beaux et pleins de jolies couleurs, les niveaux passent d'un scrolling horizontal à un scrolling vertical, les monstres et pièges sont bien dosés et last but not least, la possibilité de jouer à deux est très attrayante: si on peut et doit s'aider mutuellement, c'est chacun pour soi en ce qui concerne le ramassage des nacelles perdues en route par les vaisseaux ennemis abattus. C'est vache de piquer l'énergie que le copain a durement gagné, mais qu'est ce que c'est bon! Chaque nacelle happée permet d'améliorer son armement et l'astuce est dans le choix, tantôt je te prends les missiles, tantôt je te prends le poisson pilote et tantôt le champ de force qui te rend invincible-mais-pas-long-temps...

Six niveaux, de plus en plus durs, avant le combat final contre Zélos que vous n'êtes pas prêts de rencontrer. A chaque fin de niveau, un monstre garde l'entrée du suivant. On retrouvera avec plaisir ce bon vieux Tutankhamon recyclé en gardien d'immeuble du niveau 4. Un bon conseil: la manette turbo si vous en avez une. Sinon demandez à papa d'en acheter une en lui montrant le journal de ma part. Un bon ouvrier a toujours de bons outils. un bon joueur a toujours de bons joysticks et son Joystick mensuel! ***Misoju***

SON :15 • GRAPHISME :18
ANIMATION :18
MANIABILITÉ :18

VERDICT : 95%





NINTENDO TEST

GALAGA

EDITEUR: BANDAI

PRIX : 360 F ENVIRON



J'ai pleuré en recevant ce soft. Lorsque j'ai commencé ma carrière de testeur, c'était au début des années 80 et vous n'étiez même pas, ou presque, nés, j'officiais sur Apple II et ce soft a représenté, en son temps le plus gros progrès dans le jeu depuis que l'homme a marché sur la lune...Des heures durant j'ai lutté contre les hordes d'envahisseurs qui n'hésitaient pas, plus j'en descendais en faisant fi de leurs troupes, à m'en envoyer d'autres; Pauvre Aliens! Bien sûr, à un moment ou à un autre, j'étais toujours vaincu, mais au prix d'une défense héroïque dont le souvenir m'honore encore... Alors vous comprendrez, à défaut de m'absoudre, que je m'étende mélancoliquement sur un soft qui ne nécessite pas un intellect très développé mais demande par contre, des nerfs d'acier trempé et une volonté de fer. Les heures passent vite devant ces abominables monstres ailés aux méthodes de kamikazes bien dans la lignée de leurs créateurs nippons. Aujourd'hui, bon nombre d'entre vous souriront devant Galaga. Mais qu'ils sachent bien qu'ils ont tort: c'est dans les vieux pots que l'on fait les meilleures soupes, et sans parler de leur petite amie qui appréciera peu, on revient toujours à ses premiers amours.

Rien de plus simple à comprendre que Galaga: des envahisseurs arrivent de partout. Il faut les descendre avant qu'ils ne le fassent eux-mêmes. En naviguant de gauche à droite, en restant parfois dans les coins, on peut éviter la destruction d'un vaisseau bien fragile qui ne bénéficie d'aucune protection particulière telle que des boucliers ou des lasers si présents dans les jeux des générations actuelles. Mais cette facilité n'est que feinte, et ceux qui ne connaissent pas Galaga risquent de rester longtemps Gaga devant un concept qui, pour être ancien n'en est pas moins passionnant. Ah mon bon monsieur, de mon temps, ILS savaient faire des jeux! Des jeux qui traversent les générations de joueurs, comme les dessins animés de Walt Disney, en quelque sorte, et ce n'est pas le moindre de ses charmes... ***Misoju***

SON :12 • GRAPHISME :14
ANIMATION :14 • MANIABILITE :16

VERDICT : 80%

NINTENDO TEST

C'est la première fois, sur une machine grand public (ici la PC Engine), qu'une telle extension existe. Les possibilités du CD-Rom sont quasi-infinies, d'ailleurs de grandes sociétés de softs japonaises commencent à développer sur ce format. Ses principales qualités sont au nombre de trois:
1- Le son est exactement le même que sur un Compact Disc audio; c'est-à-dire qu'avec le CD-Rom, la PC Engine possède un nombre de voies et d'octaves illimité (sauf peut-être par le génie artistique).
2- Du fait de son incroyable capacité de stockage (540 mégas, rappelons-le), il est possible d'enregistrer plus de graphismes donc plus d'animations, ce qui donne souvent un résultat proche du dessin animé.
3- Le CD-Rom possède également une Ram de quelques K-Octets, ce qui vous permet de sauvegarder vos parties en cours. Une course à faire? Hop, plus de problèmes. Enregistrer c'est sauver. Vendu en France depuis quelques semaines, le CD-Rom impressionne par ses qualités. C'est sans aucun doute l'extension de l'avenir.

CD-Rom sur PC Engine



WONDERBOY II

EDITEUR : LAD.NAS.

La version CD-Rom de Wonderboy II n'a absolument rien à voir avec le jeu en carte, puisqu'il s'agit en réalité d'un jeu éducatif entièrement en japonais (une fois de plus!). Basé autour d'un quizz, ce logiciel n'a d'intérêt pour nous Français et Européens, que la multitude et la variété des dessins. En tout plus de 5000 dessins, mais qui malheureusement sont loin d'être attirants. Plus qu'un jeu, une curiosité...

J.M. Destroy

GRAPHISME : 15 • SON : 20 • INTERET : 05

VERDICT : 50%

COBRA

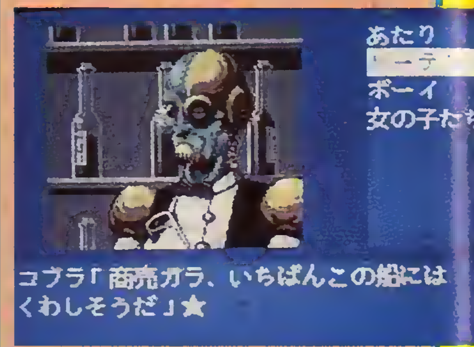
EDITEUR :

Autant vous avertir tout de suite, si vous n'êtes pas patient, ou si vous ne comprenez rien au japonais, il est complètement inutile que vous alliez claquer vos thunes dans ce jeu. En effet, Cobra (vedette du célèbre dessin animé du même nom) est un jeu d'aventure entièrement en japonais, ce qui limite de beaucoup la compréhension de l'histoire! Cependant, avec de la patience on se rend compte que le jeu n'est pas complètement injouable. A chaque écran, un nombre limité de choix vous est offert. Ce qui vous permet avec de la patience (5h environ, mais je me répète!) de vous apercevoir que ce jeu est totalement géant, et que les quelques rares animations sont remarquables. Plus qu'un jeu, Cobra est une véritable incitation à l'apprentissage du japonais. Facile à résoudre tout de même, puisque je l'ai fini, bien que je ne parle pas cette langue (NDLR: de quoi? Tu ne parles pas japonais? Viré!).

J.M. Destroy

GRAPHISME : 17 • ANIMATION : 18 • DIFFICULTE: 10 • SON : 20

VERDICT: 72%



VALIS II



EDITEUR : LASER SOFT

Ce jeu de plate-forme vous entraînera dans des mondes étranges, où le vice et la cruauté règnent en maîtres. Pour venir à bout de l'infâme traître qui a enlevé votre amie, vous devrez franchir six niveaux. Ce chiffre pourrait sembler faible, mais lorsqu'on connait l'étendue de ceux-ci, on regrette qu'il n'y en ait pas moins! Un dessin animé parlant (japonais, bien sur!) vous désigne le monstre que vous devrez combattre dans le tableau suivant (une véritable attraction, surtout lorsqu'on ne connait pas ce style d'entrée en matière). Bien évidemment, tous les pièges de ce genre de jeu sont présents: ascenseurs, trappes, tapis roulants, etc... Le gros avantage de Valis II, par rapport à ses concurrents, réside dans le fait que les niveaux sont de difficulté croissante, ce qui contribue à donner à ce jeu une excellente jouabilité. Le graphisme, notamment dans les niveaux les plus élevés, sont splendides. Par contre, l'animation de Yoko (le personnage que vous incarnez) manque de souplesse. Les monstres que vous rencontrerez, tout au long du jeu, sont bien dessinés, et très originaux. Valis II est un soft qui vous prendra la tête, les parties s'enchaînant à un rythme hallucinant. Un must dans le style.

J.M. Destroy

GRAPHISME : 17
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 16
SON : 20

VERDICT : 92%



consoles

SIDE ARMS SPECIAL



EDITEUR : NEC AVENUE

Déjà testé dans Joystick N°1, Side Arms Special n'apporte pas grand chose, par rapport à la version en carte disponible depuis un certain temps. Peut-être vous demandez-vous ce que le mot "Special" signifie? Eh bien, il est uniquement là pour signaler qu'il y a sur ce CD deux jeux en un: Side Arms, version classique, et Side Arms Before Christ (qui n'est autre qu'une version remix de la précédente, en utilisant cependant les mêmes graphismes). Dans ce Shoot'Em Up, le scrolling horizontal est impeccable, l'animation est d'une rapidité à faire baver les micros ludiques, et le graphisme dans certains niveaux impressionnant. Cinq armes sont mises à votre disposition pour éclater les aliens se dressant sur votre route. Pour les sélectionner, il suffit d'appuyer sur "Select". La rapidité des mouvements de votre vaisseau le rend très difficilement dirigeable, ce qui est un peu dommage, surtout lorsqu'on sait que pour jouer à Side Arms, il faut une précision diabolique. Il est dommage qu'en le transférant sur CD-Rom les auteurs n'aient pas créé d'autres niveaux, mais Side Arms reste de toutes manières un super Shoot'Em Up comme on les aime, et difficile à souhait.

J.M. Destroy

GRAPHISME : 18 • ANIMATION : 19 MANIABILITE : 15 • SON : 20

VERDICT : 85%

RED ALERT

EDITEUR : LASER SOFT

L'histoire de Red Alert est quelque peu banale et reprend bien le thème des dessins animés japonais sévissant actuellement sur nos écrans de télévision, le mercredi après-midi. Votre frère a été tué par une organisation paramilitaire internationale. Votre but: vous venger de ces enfoirés de magnats de la drogue. Dix-huit étapes vous seront nécessaires pour venir à bout de votre tâche. Armé au départ d'un simple fusil, vous pourrez récupérer des armes au cours de votre mission (grenades, fusils mitrailleurs, lances-missiles et lances-flammes seront de la fête). Le jeu en lui-même se déroule à la façon d'un Commando traditionnel, mis à part le scrolling (multi-directionnel) et la multitude des armes. CD-Rom oblige, entre chaque niveau un dessin animé d'environ 2 minutes introduit le tableau suivant. En outre, ce jeu comporte une formidable richesse de graphismes et de lieux différents. L'action pourra par exemple aussi bien se dérouler dans une base militaire que sur l'océan à bord d'un superbe paquebot, ou dans une fusée interplanétaire. Les dessins et l'animation sont à se fracasser la tête contre les murs, et je ne parlerai même pas de la musique qui est à couper le souffle. Un jeu spectaculaire et difficile qui vous tiendra en haleine de longues journées.

J.M. Destroy

GRAPHISME : 18 • ANIMATION : 18 • SON : 20 • MANIABILITE : 19

VERDICT : 94%







THE ANCIENT YS VANISHED



EDITEUR : FIACOM

Existant déjà sur Sega 8 bits, The Ancient Ys Vanished exploite à fond toutes les possibilités du CD-Rom. Ce jeu comporte deux parties bien distinctes. Ys I (ou Ys première partie, si vous préférez) suit exactement le même scénario que la version Sega. La seconde partie, elle, est totalement originale, car à ma connaissance inédite. Vous incarnez un personnage de légende qui (dans la première partie) doit récupérer six livres. Ces livres vous permettront, si ils sont utilisés à bon escient, de détruire les forces du mal qui se sont emparées de votre douce et chère planète. Ys est donc un jeu de rôle où la magie et l'expérience auront raison des forces occultes du mal. Malheureusement, la version que nous avons reçue est totalement en japonais (mis à part les traditionnels: Magic Points, Health point, Power, etc...). Se déroulant suivant un scrolling multi-directionnel impressionnant pour ce style de jeu, la carte de YS I et II est gigantesque. En connaissant toutes les astuces du jeu, pas moins de 7 heures sont nécessaires pour finir la première partie! Quant à la seconde, je n'ose même pas y penser. Un superbe dessin animé (le meilleur des jeux en CD Rom actuellement) introduit chacune des parties. Au cours de votre quête, vous pourrez par exemple vous transformer en un animal hybride, fort sympathique par ailleurs, vous permettant de passer certains obstacles, infranchissables jusqu'alors, et de discuter avec les personnages que vous rencontrerez. Les bandes sonores, toujours présentes, sont à vous déjanter les oreilles. Un jeu géant, fantastique, mirobolant, certainement le meilleur jeu jamais réalisé sur PC Engine. Fantastique, archi-démentiel, à vous couper le souffle, les mots me manquent...

J.M. Destroy

GRAPHISME : 19 • ANIMATION : 19 • DIFFICULTE : 18 • SON : 20

VERDICT : 99%

CD-Rom sur PC Engine

FIGHTING STREET

EDITEUR :

Fighting Street (et non Street Fighter) est le premier jeu réalisé sur CD-Rom pour PC Engine. Bien connu de tous les amateurs de bornes d'arcade, Fighting Street est un classique du genre. Deux combattant s'affrontent l'un en face de l'autre dans une lutte à mort. Ici, les fusils, les mitraillettes et autres bazookas sont devenus inutiles, le combat se déroulant à mains nues. Pratiquement tous les coups sont permis: balayages, coups de pieds sautés, coups de poings, sauts périlleux, etc... Les graphismes, superbes et bien détaillés, changent en fonction du pays dans lequel on combat (Chine, Angleterre, Etat-Unis...). La taille des personnages est impressionnante, puisqu'ils sont plus grands que dans la version arcade (proportionnellement au format du téléviseur, bien sûr!). Malgré cela, l'animation reste à la hauteur (bien qu'il semble manquer quelques mouvements aux combattants). Le plus fantastique reste, bien entendu, les différentes bandes sonores et les bruitages accompagnant le jeu, qui sur tous les plans sont irréprochables (CD-Rom oblige). Un jeu sur PC Engine qui aurait quand même pu être meilleur, si l'intêret avait été rehaussé. Cette version reste donc fidèle à la version arcade, mais ne la dépasse pas.

J.M. Destroy

GRAPHISME : 17
ANIMATION : 15
SON : 20
MANIABILITE : 16

VERDICT : 79%



ALTERED BEAST



EDITEUR : SEGA

Altered Beast, vous connaissez? Alors, trêve de bavardages inutiles et allons droit au but. Au départ, un dessin animé vous raconte (en Japonais, comme de bien entendu!) l'histoire. Le jeu en lui-même se déroule sur six niveaux, un monstre de fin venant clore chacun d'eux. Au cours de votre progression, vous vous transformerez en homme-chacal, en ours, ou encore en dragon. Chacune de ces transformations vous donnera de nouveaux pouvoirs, et de nouvelles formes d'attaque. L'ours, par exemple, se mettra en boule et aplatira ses adversaires. Le graphisme est superbe. L'animation est un peu lente, mais reste fidèle à la version des bornes d'arcade. Il est cependant dommage que quelques bugs intempestifs viennent troubler votre aventure. Altered Beast existe aussi en carte. Il est possible de jouer à deux, simultanément. Cette option n'apparaît pas dans la version CD-Rom. Pourquoi? On ne le saura certainement jamais. Pour une affaire étrange, c'est une étrange affaire.

J.M. Destroy

GRAPHISME : 19 • ANIMATION : 15
MANIABILITE : 15 • SON : 20

VERDICT : 82%

WONDERBOY IN MONSTER LAIR

EDITEUR : ALFA SYSTEM

Voici le second jeu issu des arcades sur CD-Rom, après Fighting Street, et le troisième dans la série des Wonderboy. Cette fois-ci, et contrairement à Wonderboy II, ce jeu est un vrai jeu d'arcade, comme on les aime. Scrolling horizontal, armes aussi diverses que sophistiquées, rapidité sont au rendez-vous. Dans cette nouvelle aventure, notre petit héros n'est pas au bout de ses peines puisqu'il devra franchir 14 niveaux pour achever sa mission. Tout en évitant les ennemis (serpents, crocodiles, pierres roulantes, chauve-souris, etc..), il devra récolter le plus de fruits possible pour gagner des points, et augmenter ainsi son niveau d'énergie. Plusieurs types d'armes d'efficacité différente pourront lui être proposées (pour ma part, pour tuer les monstres de fin, je vous conseille les rockets, mais ce n'est qu'un conseil gratuit!). L'une des grandes originalités de Wonderboy in Monster Lair réside dans le fait qu'il est possible de jouer à deux simultanément à l'écran (chose suffisamment rare dans un jeu d'arcade pour qu'elle soit soulignée). Parfaite conversion de la version d'arcade, Wonderboy III n'en finira pas de vous surprendre par sa richesse et sa rapidité.

J.M. Destroy



GRAPHISME : 18
ANIMATION : 19
MANIABILITE : 19
SON : 20

VERDICT : 90%



JEUX... CRACK

GAGNEZ UN CHEQUE DE

400F POUR UN PLAN

300F POUR UNE SOLUTION

200F POUR UN LISTING

50F POUR UN TRUC

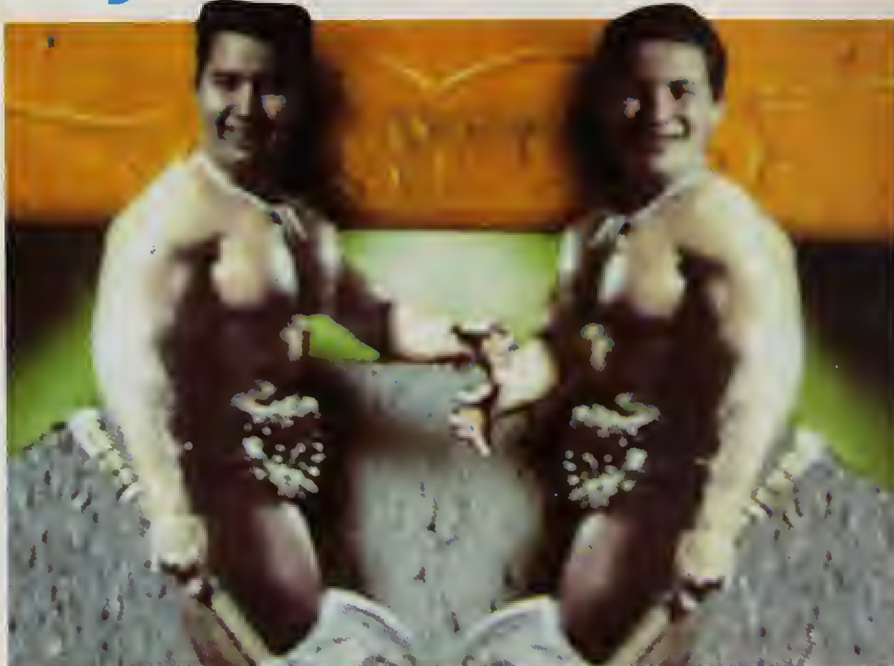
Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES *inédits* pour des Jeux ou des softs, quel que soit votre ordinateur et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque !!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre ordinateur.

JOYSTICK
Jeux Crack
53 avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Défense

UN SUPER JACK'S POKE DE 7350F

PARIS (1300F.), DE MANET, PREMARTIN, ZERBIB (400F.)
CHARBIT, LARIEUX, LIEBGOTT (300F.)
DAVID, PEILLEX, SIKA (200F.)
ANTONY, BALBIANO, PIACENTILE (150F.)
BIREMBAUT, GIL, GUEZ, HERZOG, JONCOURT, LAURENT, LUPETTI (100F.)
AGUERRE, ALBERICI, AMBLARD, AUGIER, BOZEK, CADIOU, CHENEAU, COUTIEZ, DESMAZES, DUCRET, DURAND, DURIEU, GARCIA, GUEBLI, HARRY, HENRY, HEYREND, KERDUFF, KLINGER WERNER, LALANDE, LOZANO, MARISSE, MAROLLES, MARTY, MATTHIEU, MEDINA, MEHOIS, MENGHI, NGUYEN, NICOLAS, NIGUES, NOHALES, ORTS, PAIN, PELGE, PERRIN, REVILLARD, RICHARD, RISCHEBE, SAYMAN, SECCIA, VELASCO, ZOETE (50F.)

Salut les Joystickeurs fous !!!



Hey! Guys! We're proud to present you : "The Last Mega Jeux Crack". Hébébé!

On commence par une super bonne nouvelle: à partir du 1er avril, Joystick devient QUOTIDIEN (oui oui, vous avez bien lu, QUOTIDIEN!). Donc, tous les matins, vous pourrez aller dans votre kiosque et acheter Joystick (un seul problème, on aura pas le temps de changer la couverture à chaque fois, donc pendant tout le mois, ça sera la même que le numéro que vous tenez dans vos mains).

Alors, les musclés des doigts, tout baigne (oui! Musclé comme nous sur la photo juste au-dessus. Pourquoi musclé des doigts? A force de taper nos bidouilles de folie, bien sûr!)?
Bon on arrête de délirer et on attaque les choses sérieuses.
Premièrement, vous seriez super cools de nous envoyer une lettre par rubrique et non pas cinquante rubriques sur un papelard de 3cm², OK? Pendant que nous y sommes, une feuille par standard, si vous bidouillez sur toutes les bécanes. Vous pouvez bien sûr nous envoyer une seule enveloppe pour le tout!
Deuxièmement, si vous voulez être sûrs, que l'astuce que vous avez trouvée, n'est jamais parue dans Joystick Hebdô ou Mensuô, envoyez nous une enveloppe timbrée à votre nom, et on vous retournera la liste des 3000 bidouilles déjà publiées.

Voilà, on vous a tout dit, il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter de super bonnes vacances de Pâques avec votre bécane et votre magazine préféré (le nôtre, bien évidemment).

DANBOSS & DANBISS

AMSTRAD CPC

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS POUR VIES INFINIES.

Il suffit de taper les listings publiés dans JOYSTICK et de les sauvegarder sur une cassette ou une disquette vierge en tapant 'SAVE "Nom du Programme"' (pas plus de 8 lettres pour ceux qui utilisent des disquettes sinon ça fait 'BOUM'). Pour les utiliser, mettre la disquette de jeu dans le lecteur de disquette et faire RUN, et le jeu démarrera avec les vies infinies.

COMMENT PLACER UN POKE SANS MULTIFACE

Pour ceci il vous faut un jeu possédant un loader en basic (.BAS) chose très rare de nos jours! Grâce au programme qui suit vous allez pouvoir lister le loader protégé du jeu et placer votre poke juste avant le "CALL" situé généralement à la fin du listing. Ce programme est extrait de "Clefs pour Amstrad Tome 2" et publié avec l'aimable autorisation des éditions P.S.I.
Lancez le programme. Celui-ci s'installe puis s'efface de la mémoire, tapez CALL &A4ØØ et le chargement commence.

NOTE IMPORTANTE:

Ce programme est proposé en version 664 - 6128. Les possesseurs de 464 doivent modifier la valeur: 66 de la ligne 231 en 83
(Pour tous les possesseurs de claviers 'QWERTY" remplacez tous les 'ù' du listing par des barres de CPM (enfin vous voyez ce que je veux dire !!!)

```
10 REM LECTURE PROGRAMME BASIC OPTION P
20 REM SUR DISQUETTE OU CASSETTE
30 REM DANIEL MARTIN LIEGE 1985
40 REM
50 MEMORY &9FFF
60 CLS
70 INPUT"source Cassette ou Disque (C/D) ";S$
80 S$=UPPER$(S$)
90 IF s$="C" THEN ùTAPE.IN : L=Ø : GOTO 18Ø
100 IF s$<>"D" THEN GOTO 6Ø
110 ùDISC
120 PRINT
130 INPUT "nom du fichier ";N$
140 L=LEN(N$)
150 FOR I=1 TO L
160 POKE &A43Ø+I,ASC(MID$(N$,I,1))
170 NEXT I
180 FOR I=&A4ØØ TO &A428
190 READ A$
200 POKE I,VAL("&"+A$)
210 NEXT I
220 POKE &A4Ø1,L
230 DATA Ø6,ØØ,21,31,A4,11,ØØ,AØ,CD,77,BC,3Ø,18,C5
231 DATA 21,7Ø,Ø1,CD,83,BC,C1,21,7Ø,Ø1,Ø9,EB,21,66
236 DATA AE,Ø6,Ø4,73,23,72,23,1Ø,FA,CD,7A,BC,C9
240 CLS:PRINT "Tapez CALL &A4ØØ":NEW
```

Si le fichier cassette est trop long, vous éprouverez quelques problèmes de chargement malheureusement insolubles.

Maintenant on va être vachement cool on va vous filer un listing pour faire la même chose mais sur K7. Nous remerçions Didier VALLY pour son listing.

```
10 REM Lecture de programmes protégés sur Cassette
20 REM Par Didier VALLY pour JOYSTICK
30 MODE 2:?"INSEREZ LA K7 AVEC A LIRE."
40 ?:?"QUAND LE PROGRAMME SERA CHARGE FAIRE'LIST'"
50 PRINT:PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
60 CALL &BB18:POKE &ACØ3,174:POKE &ACØ2,69
70 POKE &ACØ1,5Ø:LOAD"!"
```

UTILISATION DES POKES AVEC LE MULTIFACE 2

Cette petite boite noire plaquée au c.. de votre AMSTRAD CPC est en fait une petite merveille. Elle permet d'aller poker (entre autres) directement dans la mémoire de votre ordinateur à n'importe quel moment du jeu.

Voici la procédure d'utilisation .

- Une fois le jeu chargé normalement, presser le bouton magique rouge marqué STOP
- Appuyer sur la touche "T"
- Appuyer sur la touche "H"
- Appuyer sur la barre d'espace
- Rentrer la première valeur du poke (l'adresse mémoire) ex : dans poke &53fØ,&ØØ il s'agit de 53FØ
- Puis rentrer (à la suite) la deuxième valeur du poke ex : ØØ pour le poke ci-dessus
- Return
- ESCape
- Presser la touche "R"
Le tour est joué !!! Note importante : les valeurs sont à taper sur les chiffres situés en haut du clavier. Ne pas toucher au pavé numérique.Recommencer la manoeuvre autant de fois qu'il y a de pokes.

Les jeux se bloquent parfois, quand la Multiface est branchée. Il vous faut alors faire un RESET clavier avant de lancer le jeu! Et oui si vous aviez la doc vous auriez su que la MULTIFACE II est complètement invisible (ou presque !!!) si vous faites un RESET avant de lancer vos jeux.

UTILISATION DES PATCHS AVEC DISCOLOGY

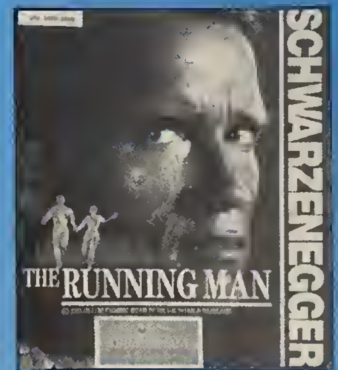
Qui ne connait pas cet utilitaire très pratique qui va vous permettre de poker sauvagement toutes vos disquettes de jeu.
Pour cela il faut :

Discology, un jeu, un JOYSTICK MAGAZINE (très important) et la chaîne à rechercher correspondant à votre jeu !

Une fois que vous êtes armé, allumez votre AMSTRAD et lancez Discology. Puis suivez les instructions:
- Choisir Editeur
- Dans le menu "MODES", choisir "Edition disque"
- Faire trois fois Return (édition des pistes ØØ à 41)
- Dans le menu "FONCTIONS" choisir l'option "Rechercher"
- Appuyez sur la touche "H"
- Tapez les valeurs hexadécimales à rechercher (à la suite)
- Appuyez sur Return. Discology va chercher pour vous la chaîne hexadécimale sur la disquette de jeu et va s'arrêter quand il l'aura trouvée.
Une fois la chaîne trouvée,
- Valider le menu "Courant"
- Se déplacer avec le curseur et aller à l'endroit trouvé par Discology (lors de la rencontre, Discology vous indique sa position (le numéro du secteur et le numéro de la piste))
- Taper ensuite les valeurs de remplacement comme indiqué dans le Magazine,
- Return
- Valider le menu "Ecrire"

Recommencer cette manipulation autant de fois que nécessaire. N'oubliez pas de déprotéger votre disquette en écriture avant de faire la recherche. Une fois toutes les manipulations faites, votre jeu aura des vies infinies etc. Il est fortement conseillé de faire les bidouilles sur une copie de sauvegarde pour éviter tout risque de dégradation.

RUNNING MAN




```
10 REM Energie et choix du level sur RUNNING MAN version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo
30 MEMORY &9ØØØ:MODE 1
40 FOR N=&A3ØØ TO &A335:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>5528 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-5) ";L:POKE &A32B,L-1
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
90 CALL &BBØ6:CLS:CALL &A3ØØ
100 DATA Ø6,Ø4,21,32,A3,11,ØØ,CØ,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD
110 DATA 7A,BC,21,ØØ,BF,22,23,A1,21,26,A3,11,ØØ,BF,Ø1,3Ø
120 DATA ØØ,ED,BØ,C3,DC,7Ø,AF,32,6E,13,3E,Ø4,32,7Ø,27,C3
130 DATA C3,52,44,49,53,4B,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

INFERNAL RUNNER

```
10 REM Vies infinies sur INFERNAL RUNNER Disk
20 REM Pour le pack 'MEGAPACK 2' de LORICIEL
30 REM © JOYSTICK
40 ENV 1,1,15,1,8,Ø,1,2,-4,2,1,5,2,4,-3,1
50 ENV 2,3,3,2,1,Ø,8,3,-3,2
60 ENV 5,1,15,1,1,Ø,1,4,-2,2
70 ENV 6,4,4,2,4,4,2,4,4,2,4,4,2,4,4,2
80 ENV 7,1,15,1,15,Ø,1,1Ø,-1,3
90 ENT 1,5,1Ø,1,5,-1Ø,1
100 OPENOUT"DL":MEMORY 5ØØØ:CLOSEOUT:|USER,2
110 MODE Ø:FOR i= Ø TO 15:READ a:INK i,a:NEXT
120 LOAD"IMAGE",&CØØØ:LOAD"JEU":POKE &65DF,Ø
130 POKE &6756,Ø:CALL &AØØØ:CALL &4F3D
140 DATA 13,1,2,11,9,18,22,6,3,16,6,12,24,25,26,Ø
```

BEACH VOLLEY

```
10 REM Gagner tous les points sur BEACH VOLLEY
20 REM Version Disk.
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A6ØØ TO &A653:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>8211 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
80 MODE 2:INK Ø,Ø:INK 1,Ø:CALL &A6ØØ
90 DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
100 DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
110 DATA 4Ø,16,16,CD,49,A6,21,ØØ,44,11,4Ø,ØØ,Ø1,ØØ
120 DATA 14,ED,BØ,EB,16,17,D5,CD,49,A6,D1,Ø1,ØØ,18
130 DATA Ø9,14,7A,FE,1C,2Ø,F1,AF,32,EE,Ø5,32,EF,Ø5
140 DATA C3,ØØ,8Ø,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ
```

SPHERICAL

```
10 ' ENERGIE INFINIE POUR SPHERICAL
20 ' AMSTRAD CPC 6128 DISK
30 ' (C) DAVID SIKA & JOYSTICK HEBDO
40 MODE Ø:LOAD"BORDER.SCR",&CØØØ
50 OPENOUT "JOYSTICK":MEMORY &357
60 LOAD"SDT":LOAD"SMC
70 POKE &69DB,&3C:POKE &9DCØ,5
80 POKE &9DC1,&AA:CALL &9DØØ
```

GALAXIE FORCE

```
10 REM ENERGIE INFINIE POUR GALAXY FORCE VERSION DISK
20 REM (C) JOYSTICK HEBDO par DAVID SIKA
30 FOR A=&A5ØØ TO &A5A6:READ A$:B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
40 IF C<>18475 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATA !":END
50 MODE 2:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
60 CALL &BBØØ:CALL &BBØ6:CALL &A574
70 DATA 21,FF,AB,11,4Ø,ØØ,CD,CB,BC,ØE,Ø7,CD,ØF,B9,C5,CD,ØØ,B9,11,ØØ
80 DATA Ø4,CD,63,C7,Ø1,7E,FB,3E,4C,CD,5C,C9,3E,ØØ,CD,5C,C9,3E,Ø4,CD
90 DATA 5C,C9,3E,ØØ,CD,5C,C9,3E,C1,CD,5C,C9,3E,Ø6,CD,5C,C9,3E,C1,CD
100 DATA 5C,C9,3E,Ø1,CD,5C,C9,F3,3E,FF,CD,5C,C9,21,7Ø,Ø8,CD,E5,C6,FB
110 DATA CD,1C,C9,3A,14,A5,FE,Ø9,28,12,3C,32,14,A5,32,26,A5,3A,4B,A5
120 DATA C6,18,32,4B,A5,C3,12,A5,C1,CD,ØF,B9,CD,Ø3,B9,C9,CD,ØØ,A5,21
130 DATA ØØ,CØ,22,4A,A5,3E,Ø3,32,14,A5,32,26,A5,32,57,A5,CD,ØØ,A5,21
140 DATA ØØ,DØ,11,7Ø,ØØ,Ø1,ØØ,Ø8,ED,BØ,AF,32,6B,86,21,18,Ø4,22,15,81
150 DATA AF,CD,ØE,BC,C3,ØØ,4E,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

BOUNDER

```
10 REM Vies infinies sur BOUNDER
20 REM Version Disk.
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A027:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3247 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
80 CALL &BB06:MODE 0:CALL &A000
90 DATA 1E,00,53,0E,41,21,00,01,DF,24,A0,21,1D,A0
100 DATA 11,40,00,ED,53,32,01,01,40,00,ED,B0,C3,00
110 DATA 01,AF,32,FA,76,C3,30,6F,66,C6,07,00,00,00
```

COBRA FORCE

```
10 REM Vies infinies sur COBRA FORCE
20 REM Version K7.
30 MEMORY &3FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A035:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4775 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":MODE 0:CALL &A000
90 DATA 2A,38,BD,7C,E6,3F,67,22,32,A0,21,0B,00,22
100 DATA 38,BD,2A,0C,00,11,20,A0,3E,C3,77,23,73,23
110 DATA 72,C3,05,40,21,AF,32,22,FC,AC,21,C2,6F,22
120 DATA FE,AC,3E,CD,32,00,AD,C3,00,00,00,00,00,00
```

CAULDRON

```
10 REM Vies infinies sur CAULDRON
20 REM Version Disk.
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
40 FOR N=&A000 TO &A010:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>1906 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
80 POKE &A8A7,0:LOAD"DISC":CALL &A000
90 DATA 21,09,A0,22,E6,A5,C3,00,A5,AF,32,4D,DA,C3
100 DATA 00,C8,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```


CONTINENTAL CIRCUS

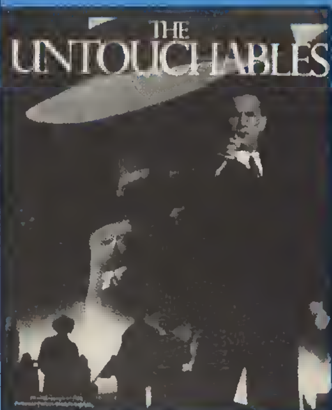
```
10 REM Temps infini sur CONTINENTAL CIRCUS
20 REM Version Disk.
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A021:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>2792 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A009,&93
110 PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:POKE &A8A6,0
130 POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
140 DATA CD,11,A0,3E,4E,32,1E,A0,3E,00,32,01,90,CD
150 DATA 11,A0,C9,1E,00,16,05,0E,15,21,00,90,DF,1E
160 DATA A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```



FLYING SHARK

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets DD 35 Ø3 et remplacez-les par ØØ ØØ ØØ.

LES INCORRUPTIBLES



Toutes ces bidouilles sont à faire sur la face B du disk. Pour les pokes, ne les installer qu'après le chargement de la partie concernée.
Pour avoir de l'énergie infinie à la deuxième partie, allez en piste 8 secteur &42 a l'adresse &Ø16E et remplacez-y le 3D par un ØØ, puis allez à l'adresse &Ø1B4 du même secteur et remplacez-y le 35 par un ØØ. Ou bien remplacez-les octets 28 49 3D 77 D9 par 28 49 ØØ 77 D9 puis les octets 28 Ø3 35 18 16 par 28 Ø3 ØØ 18 16.
Pour avoir de l'énergie infinie à la troisième partie, allez en piste 16 secteur &47 à l'adresse &ØØ49 et remplacez-y le 35 par un ØØ. Ou bien remplacez-les octets 28 Ø5 35 1E Ø4 par 28 Ø5 ØØ 1E Ø4.
Pour avoir de l'énergie infinie à la quatrième partie, allez en piste 23 secteur &46 à l'adresse &ØØØ4 et remplacez-y le 3C par un ØØ, puis allez en piste 23 secteur &45 à l'adresse &Ø1A3 et remplacez-y le 3C par un ØØ. Ou bien remplacez-les octets C5 3C 32 24 17 par C5 ØØ 32 24 17 puis les octets 3C 32 1B 41 3D par ØØ 32 1B 41 3D.
Pour avoir de l'énergie infinie à la cinquième partie, allez en piste 31 secteur &46 à l'adresse &ØØ88 et remplacez-y 35 35 par ØØ ØØ, puis allez dans le même secteur à l'adresse &ØØ8Ø et remplacez-y le DØ par un C9. Ou bien remplacez-les octets 28 16 35 35 7E par 28 16 ØØ ØØ 7E puis les octets ØF 32 9D 51 DØ par ØF 32 9D 51 C9.

MIG 29

Pour avoir les vies infinies, remplacez-les octets 3A AE 25 3D 32 par 3A AE 25 ØØ 32.

MONTE CARLO CASINO

Pour avoir de l'argent infini, remplacez-les octets AF ED 52 D1 7C par AF ØØ ØØ D1 7C et remplacez-les octets 3E 3Ø 77 3D FE par 3E 3Ø 77 ØØ FE.

GALLETRON

Pour avoir les vies infinies, remplacez-les octets 3A 85 91 3D FE par 3A 85 91 ØØ FE.

GROUND ZERO

Pour avoir du temps infini, remplacez-les octets 8D 65 FE 32 D8 par 8D 65 FE 32 C9.

MERCENAIRE

Pour avoir les vies infinies, remplacez-les octets 3A 4B A4 D6 Ø1 par 3A 4B A4 D6 ØØ.

CURSE OF SHERWOOD

Pour avoir les vies infinies, remplacez-les octets A8 3D 32 69 5B par A8 ØØ 32 69 5B.

BUBBLER

Pour avoir les vies infinies, remplacez-les octets 3A 72 A5 3D 32 par 3A 72 A5 A7 32.

NONAMED

Pour avoir les vies infinies, remplacez-les octets C8 3D 32 85 3A par C8 ØØ 32 85 3A.

BOUNDER

Pour avoir les vies infinies, allez en piste 11 secteur 12 à l'adresse &Ø112, et remplacez-y le 35 par un ØØ, ou recherchez les octets 21 E8 73 35 7E et remplacez-les par 21 E8 73 ØØ 7E.

WHO DARES WINS II

Pour avoir les vies infinies, recherchez les octets 3A 63 AØ 3D 32 et remplacez-les par 3A 63 AØ ØØ 32 ou allez en piste 31 secteur 21 à l'adresse &Ø111 et remplacez-y le 87 par un BA. Pour avoir les grenades infinies, recherchez les octets 3D 27 32 5A AØ et remplacez-les par ØØ 27 32 5A AØ ou allez en piste 31 secteur 22 à l'adresse &Ø16A et remplacez-y le 87 par un BA.

JACK THE NIPPER II

Pour avoir les vies infinies, allez en piste 11 secteur 17 à l'adresse &ØØD8 et remplacez-y le 35 par un ØØ, ou bien recherchez les octets 21 CF 51 35 CD et remplacez-les par 21 CF 51 ØØ CD.

CAULDRON

Pour avoir les vies infinies sur la version cassette transférée en disk, remplacez-les octets 3A 84 BA 3D 32 par 3A 84 BA ØØ 32. Si vous avez une version disquette, remplacez-les octets 3A 6C BA 3D 32 par 3A 6D BA ØØ 32 ou allez en piste 16 secteur 81 à l'adresse &ØØ4D et remplacez-y le 3D par un ØØ.

SORCERY +

Pour avoir les vies infinies, recherchez les octets D6 Ø1 D8 27 FD et remplacez-les par D6 ØØ D8 27 FD. Répétez l'opération trois fois.

CONTINENTAL CIRCUS

Pour avoir du temps infini sur la version anglaise, allez en piste 5 secteur 15 à l'adresse Ø1 où vous remplacez le 93 par un ØØ, ou bien remplacez-les octets 7E 93 27 77 3Ø par 7E ØØ 27 77 3Ø.

MISSION

Pour avoir de l'energie infinie sur la version de la compil 'MEGAPACK 2', remplacez-les octets 47 7E 9Ø 77 C9 par 47 7E 9Ø ØØ C9.

PREDATOR

Pour avoir des balles infinies, allez en piste 16 secteur 86 à l'adresse &1C2, où vous remplacez le 3D par un ØØ, ou bien remplacez-les octets 3D 32 F3 97 3A par ØØ 32 F3 97 3A.
Pour avoir de l'énergie infinie, allez en piste 22 secteur 81 à l'adresse &17C, où vous remplacez le 3D par un ØØ, ou bien remplacez-les octets 3D 32 F2 97 FE par ØØ 32 F2 97 FE.

METROCROSS

Pour avoir du temps infini sur une version non codée, remplacez-les octets 3A 94 7A A7 CØ par 3A 94 7A A7 C9.
Sur une version codée, allez en piste 25 secteur 46 à l'adresse &69 et remplacez-y le 97 par un 9E, ou bien remplacez-les octets 6D C3 2D FØ 97 par 6D C3 2D FØ 9E.

THE LIVING DAYLIGHTS

Pour avoir de l'énergie infinie, allez en piste 9 secteur Ø5 à l'adresse &ED, où vous remplacez le 77 par un ØØ, ou bien remplacez-les octets 21 F4 Ø4 86 77 par 21 F4 Ø4 86 ØØ.

CHARLY DIAMS

Pour avoir des vies infinies, remplacez-les octets ØB 3D 32 1F 6F par ØB ØØ 32 1F 6F.

AMC

Pour avoir des vies infinies, remplacez-les octets 21 8C 96 35 2Ø par 21 8C 96 ØØ 2Ø. La recherche est la même pour les deux parties.

POSTMAN PAT

Il existe deux versions de ce jeu. Si une recherche ne marche pas sur votre version, essayez l'autre. Pour avoir du temps infini, remplacez-les octets 21 6E ØE 35 7E par 21 6E ØE ØØ 7E.
Pour avoir des vans infinis, remplacez-les octets 3D 32 22 19 FE par ØØ 32 22 19 FE, ou bien remplacez-les octets 3D 32 E4 19 FE par ØØ 32 E4 19 FE.

POSTMAN PAT 2

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez-les octets 3A 75 5B 3C 32 par 3A 75 5B ØØ 32.

NINJA COMMANDO

Pour avoir des vies infinies, remplacez-les octets 21 A2 7B 35 AF par 21 A2 7B ØØ AF.

WILD STREETS



Pour avoir de l'énergie (lorsque vous êtes frappé c'est l'énergie de l'adversaire qui descend) et des balles infinies, faire :
POKE &47BF,&63
POKE &4871,&18
POKE &4872,&04.

FLYING SHARK

Pour avoir des vies infinies :
POKE &3B70,0
POKE &3B71,0
POKE &3B72,0

LES INCORRUPTIBLES

Pour les pokes, ne les installer qu'après le chargement de la partie concernée.
Pour avoir de l'énergie infinie à la deuxième partie :
POKE &2A90,0
POKE &2AD6,0
Pour avoir de l'énergie infinie à la troisième partie :
POKE &436B,0
Pour avoir de l'énergie infinie à la quatrième partie :
POKE &4126,0
POKE &40C5,0
Pour avoir de l'énergie infinie à la cinquième partie :
POKE &51AA,0
POKE &51AB,0
POKE &51A2,&C9

MONTE CARLO CASINO

Pour avoir de l'argent infini :
POKE &1E78,0
POKE &1E79,0
POKE &1E95,0

GALLETRON

Pour avoir les vies infinies :
POKE &918B,0

SPIKY HAROLD

Pour avoir les vies infinies :
POKE &9C33,0

COBRA FORCE

Pour avoir les vies infinies :
POKE &6FC2,0

DEAD OR ALIVE

Pour avoir les vies infinies :
POKE &52B0,0

BOMB FUSION

Pour avoir les vies infinies :
POKE &4A71,0

ANDROID 1

Pour être invincible :
POKE &A305,&C9

MERCENAIRE

Pour avoir les vies infinies :
POKE &1A7B,0

CURSE OF SHERWOOD

Pour avoir les vies infinies :
POKE &66AC,0

BUBBLER

Pour avoir les vies infinies :
POKE &A74E,&A7

TUSKER



Pour avoir les vies infinies, faites :
POKE &06A4,0

PROJECT FUTURE

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &9876,0

MIG 29

Pour avoir les vies infinies :
POKE &08C8,0

SHANGAI KARATE

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &0A27,0

PRO SKATEBOARD SIMULATOR

Pour avoir du temps infini :
POKE &0111,0
POKE &012C,0
POKE &012D,0

GROUND ZERO

Pour avoir du temps infini :
POKE &5AF0,&C9

POSTMAN PAT

Il existe des versions différentes de ce jeu. Si un poke ne marche pas sur votre version, essayez l'autre. Pour avoir du temps infini, faites :
POKE &0EB9,0
POKE &0EC1,0.

Pour avoir des vans infinis, faites :
POKE &1923,0
POKE &19E5,0

POSTMAN PAT 2

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &5B9B,0

WHO DARES WINS II

Pour avoir les vies infinies, faites :
POKE &60C1,0.

Pour avoir les grenades infinies, faites :
POKE &631A,0.

BEACH VOLLEY

Pour gagner tous les points, faites :
POKE &05EE,0
POKE &05EF,0

P 47

Pour avoir les vies infinies, faites :
POKE &27BA,0.

SORCERY +

Pour avoir les vies infinies, faites :
POKE &7867,0
POKE &85D9,0
POKE &8631,0.

CONTINENTAL CIRCUS

Pour avoir du temps infini sur la version anglaise, faites :
POKE &0B85,0.

NONAMED

Pour avoir les vies infinies :
POKE &9D07,0

CAULDRON

Pour avoir les vies infinies faites :
POKE &9CB3,0.

JACK THE NIPPER II

Pour avoir les vies infinies, faites :
POKE &705C,0.

BOUNDER

Pour avoir les vies infinies, faites :
POKE &76FA,0

ELIMINATOR

```
10 REM Vies infinies sur ELIMINATOR
20 REM Version Disk.
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A500 TO &A5A4:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>15514 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
80 MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A500
90 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
100 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
110 DATA 40,16,0A,CD,9A,A5,21,00,58,16,0B,CD,9A,A5
120 DATA 21,00,40,11,00,D8,01,00,28,ED,B0,21,00,40
130 DATA 16,03,CD,9A,A5,21,00,50,11,00,01,01,00,08
140 DATA ED,B0,EB,16,04,D5,CD,9A,A5,D1,01,00,18,09
150 DATA 14,7A,FE,0A,20,F1,21,00,D8,11,00,99,01,00
160 DATA 08,ED,B0,21,72,A5,11,40,00,01,40,00,D5,ED
170 DATA B0,C9,F3,21,00,E0,11,00,A0,01,00,20,ED,B0
180 DATA 21,00,C0,11,01,C0,01,FF,3F,36,00,ED,B0,AF
190 DATA 32,E3,57,32,C7,77,3E,A7,32,6C,91,C3,00,80
200 DATA 1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00
```

LIVING DAY LIGHTS

```
10 REM Energie infinie sur LIVING DAYLIGHTS
20 REM Version Disk.
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A021:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3016 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A009,&77
110 PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
130 DATA CD,11,A0,3E,4E,32,1E,A0,3E,00,32,ED,90,CD
140 DATA 11,A0,C9,1E,00,16,09,0E,05,21,00,90,DF,1E
150 DATA A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

MISSION

```
10 REM Energie infinie pour MISSION
20 REM Pour le pack 'MEGAPACK 2' Disk
30 OPENOUT"PM":MEMORY &6000:CLOSEOUT
40 |USER,1:LOAD"MISSION.OBJ",&6C40
50 MODE 1:POKE &861F,0:CALL &6C40
```

JACK THE NIPPER

```
10 REM Vies infinies sur JACK THE NIPPER II
20 REM Version Disk.
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A027:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>2956 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
80 CALL &BB06:MODE 0:CALL &A000
90 DATA 1E,00,53,0E,41,21,00,01,DF,24,A0,21,1D,A0
100 DATA 11,40,00,ED,53,05,01,01,40,00,ED,B0,C3,00
110 DATA 01,AF,32,5C,70,C3,00,4D,66,C6,07,00,00,00
```

MATAHARI

```
10 REM Energie infinie sur MATAHARI
20 REM Version Disk du pack 'MEGAPACK 2'
30 OPENOUT"PM":MEMORY &11FF:CLOSEOUT:MODE 1
40 FOR N=&BF00 TO &BF09:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>1215 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06:CLS
80 |USER,4:LOAD"DISC":POKE &174A,&CD
90 POKE &174B,0:POKE &174C,&BF:CALL &1700
100 DATA AF,32,7C,6B,3E,C9,32,8A,6B,C9,00,00,00,00
```

METROCROSS

```
10 REM Temps infini sur METROCROSS
20 REM Version Disk.
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A051:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>8729 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A023,&97
110 PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A000
130 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
140 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,CD,44
150 DATA A0,3E,49,32,6A,C6,3E,9E,32,69,90,CD,44,A0
160 DATA 06,06,21,3D,A0,11,00,C0,CD,77,BC,EB,CD,83
170 DATA BC,E5,C3,7A,BC,4D,45,54,52,4F,58,C9,1E,00
180 DATA 16,19,0E,46,21,00,90,CD,66,C6,C9,00,00,00
```

AMSTRAD CPC

TUSKER

```
1Ø REM Vies infinies sur TUSKER
2Ø REM Version Disk.
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
4Ø FOR N=&A5ØØ TO &A58B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
6Ø IF SUM<>13596 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
8Ø MODE 2:INK Ø,Ø:INK 1,Ø:CALL &A5ØØ
9Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
1ØØ DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
11Ø DATA EØ,16,ØB,CD,82,A5,21,ØØ,4Ø,16,Ø4,CD,82,A5
12Ø DATA 21,ØØ,5Ø,11,4Ø,ØØ,Ø1,ØØ,Ø8,ED,BØ,EB,16,Ø5
13Ø DATA D5,CD,82,A5,D1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,ØB,2Ø
14Ø DATA F1,21,54,A5,11,ØØ,A9,Ø1,5Ø,ØØ,D5,ED,BØ,C9
15Ø DATA F3,21,ØØ,EØ,11,4Ø,98,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,11,FB
16Ø DATA B7,Ø1,ØØ,Ø2,ED,BØ,11,ØØ,BC,Ø1,ØØ,Ø4,ED,BØ
17Ø DATA 21,4Ø,ØØ,11,ØØ,ØØ,Ø1,ØØ,A8,ED,BØ,AF,32,A4
18Ø DATA Ø6,C3,7A,B8,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9
```

WHO DARES WIN II

```
1Ø REM WHO DARES WINS II
2Ø REM Vies et balles infinies Version Disk.
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ3Ø:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,Ø
6Ø IF SUM<>411Ø THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
1ØØ PRINT:IF C=1 THEN POKE &AØØ9,&87
11Ø PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
12Ø CALL &BBØ6:CALL &AØØØ
13Ø POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø:RUN"WDW"
14Ø DATA CD,14,AØ,3E,4E,32,2D,AØ,3E,BA,32,6A,91,32
15Ø DATA 11,93,CD,14,AØ,C9,1E,ØØ,16,1F,ØE,22,21,ØØ
16Ø DATA 9Ø,DF,2D,AØ,1E,ØØ,16,1F,ØE,21,21,ØØ,92,DF
17Ø DATA 2D,AØ,C9,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

WILD STREETS

```
1Ø REM Energie et balles infinies sur WILD STREETS
2Ø REM Version Disk. J'attends Dark Century !!!
3Ø OPENOUT"EH":MEMORY &7FF:CLOSEOUT:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ2F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A6,Ø
6Ø IF SUM<>3761 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6:MODE Ø
8Ø POKE &A8A7,Ø:LOAD"BOOT",&8ØØ:CALL &AØØØ
9Ø DATA 21,12,AØ,11,ØØ,Ø1,ED,53,16,Ø8,Ø1,4Ø,ØØ,ED
1ØØ DATA BØ,C3,ØØ,Ø8,21,ØE,Ø1,11,E8,C6,Ø1,1Ø,ØØ,ED
11Ø DATA BØ,C3,5Ø,C4,3E,18,32,71,Ø8,3E,Ø4,32,72,Ø8
12Ø DATA 3E,63,32,BF,Ø7,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

UNTOUCHABLES

```
1Ø REM Energie infinie pour tous les niveaux
2Ø REM Et choix du level sur UNTOUCHABLES Disk
3Ø REM Maintenant cela marche sur tous niveaux.
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&A5ØØ TO &A627:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
7Ø IF SUM<>24471 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø INPUT"ENERGIE INFINIE (O/N) ";C$:C$=UPPER$(C$)
9Ø PRINT:IF C$="N" THEN POKE &A59C,1
1ØØ INPUT"LEVEL DE DEPART (1-5) ";L
1Ø5 POKE &A567,L+48
11Ø PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE B DEPROTEGEE..."
12Ø CALL &BBØ6:CALL &A593:POKE &BE66,1:PRINT
13Ø PRINT"INSEREZ LA FACE A...":POKE &A8A4,6
14Ø CALL &BBØ6:MODE 2:INK Ø,Ø:INK 1,Ø:CALL &A5ØØ
15Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
16Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,16,Ø8
17Ø DATA 21,ØØ,Ø1,CD,5C,A5,16,Ø9,21,ØØ,19,CD,5C,A5
18Ø DATA 16,Ø3,21,ØØ,4Ø,CD,5C,A5,21,ØØ,54,11,ØØ,24
19Ø DATA Ø1,ØØ,Ø4,ED,BØ,EB,16,Ø4,D5,CD,5C,A5,D1,Ø1
2ØØ DATA ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,Ø8,2Ø,F1,21,ØØ,Ø1,11,ØØ
21Ø DATA 88,Ø1,ØØ,1B,ED,BØ,18,ØA,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD
22Ø DATA 66,C6,E1,C9,3E,ØØ,FE,31,2Ø,Ø3,AF,18,1A,FE
23Ø DATA 32,2Ø,Ø4,3E,Ø7,18,12,FE,33,2Ø,Ø4,3E,ØE,18
24Ø DATA ØA,FE,34,2Ø,Ø4,3E,15,18,Ø2,3E,1C,67,C6,Ø5
25Ø DATA 6F,22,AA,8Ø,C3,ØØ,8Ø,CD,DB,A5,3E,4E,32,24
26Ø DATA A6,3E,ØØ,A7,2Ø,1A,AF,32,F4,8Ø,32,6E,83,32
27Ø DATA B4,83,32,49,84,32,Ø4,86,32,A3,89,3E,C9,32
28Ø DATA 8Ø,8A,18,1D,3E,3D,32,F4,8Ø,32,6E,83,3E,35
29Ø DATA 32,B4,83,32,49,84,3E,3C,32,Ø4,86,32,A3,89
3ØØ DATA 3E,DØ,32,8Ø,8A,CD,DB,A5,C9,21,ØØ,8Ø,16,Ø2
31Ø DATA 1E,ØØ,ØE,48,DF,24,A6,21,ØØ,82,16,Ø8,1E,ØØ
32Ø DATA ØE,42,DF,24,A6,21,ØØ,84,16,1Ø,1E,ØØ,ØE,47
33Ø DATA DF,24,A6,21,ØØ,86,16,17,1E,ØØ,ØE,46,DF,24
34Ø DATA A6,21,ØØ,88,16,17,1E,ØØ,ØE,45,DF,24,A6,21
35Ø DATA ØØ,8A,16,1F,1E,ØØ,ØE,46,DF,24,A6,C9,66,C6
36Ø DATA Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Cours de bidouilles

Salut les kids. Vous savez quoi? L'autre jour, j'ouvrais mes volets le matin, lorsque je vis en bas de chez moi une foule d'admirateurs. Et au lieu de me crier les habituels: "Vas-y, continue, on t"adore!", ils me lancèrent: "C"est pas juste! Nous aussi, on veut bidouiller!". Ayant considéré cette requête comme légitime, je suis donc ici pour vous initier aux secrets de la vie infinie (j'ai pas dit la vie éternelle, hein !) sur CPC. Mais attention, il ne s'agit pas ici de la Méthode De Momo Pour Trouver Des Vies Infinies Sur Les Jeux Qui Sont Trop Durs Sinon (la fameuse MDMPTDVSLJQSTDS, j'ai déjà entendu ca quelque part...). Je ne vais pas vous balancer deux ou trois recettes de cuisine puis me sauver en courant de peur que vous me posiez des questions embarrassantes. Non non non! Nous sommes là pour apprendre et surtout comprendre. Cela suppose bien sûr un apprentissage plus long et plus progressif. Cela veut dire aussi qu'il sera nécessaire d'abord de maîtriser l'assembleur. Alors pour tous ceux qui rechignaient jusqu'ici à apprendre ce langage barbare, voici l'occasion rêvée de s'y mettre en douceur! Le but de ces articles (en espérant que ce pluriel ne soit pas une vision trop prématurée et optimiste des choses...) est que vous réussissiez vous aussi à mettre des vies infinies (ou du temps, ou de l'énergie, je ne suis pas sectaire) sur les jeux qui vous éclatent, avec, qui sait, l'espoir de voir un jour le résultat de vos travaux publié dans votre revue préférée.





LE MATOS...

De quoi avons-nous besoin pour bidouiller? Je vous entends déjà répondre en chœur: Discology! Eh oui, c'est là l'instrument essentiel à nos travaux. Nous nous servirons bien sûr uniquement de l'éditeur, dont le fonctionnement vous est expliqué pas loin d'ici, donc je n'y reviens pas. Deuxième instrument intéressant : la Multiface. En fait, il faut un peu nuancer, la Multiface ne vous permet absolument pas de rechercher une bidouille mais d'installer le POKE correspondant après l'avoir trouvé. L'avantage est que vous pouvez à tout moment interrompre un jeu pour placer un POKE, l'enlever, ou examiner le contenu d'une case mémoire importante. L'inconvénient est que la plupart des protections des jeux récents détectent la Multiface et vous obligent à la déconnecter. Enfin, sortez tous vos Harrap's, voici the last but not the least, le Hacker de Siren Software. Celui-ci vous permet de chercher les vies infinies dans des conditions optimales (mieux que Discology), mais vous ne pourrez pas les installer car pour mettre un POKE, vous l'avez compris, il faut interrompre le programme, placer le POKE... et revenir au programme! La dernière action semble la plus évidente et c'est pourtant la plus compliquée, et Hacker ne peut revenir au programme que dans des cas très particuliers. Si on se résume, avec le Hacker vous cherchez les vies, avec la Multiface vous installez les vies, et avec Discology vous faites les deux, mais avec plus de difficultés et de limites.

LES PRECAUTIONS D'USAGE...

Avec le Hacker et la Multiface, aucune précaution, mettre un POKE ne peut en aucun cas, et c'est heureux, endommager un jeu. Avec Discology, c'est plus compliqué, car vous allez écrire sur votre disquette originale. Donc, à chaque fois que vous le pouvez, faites une copie de sauvegarde! Si la copie ne fonctionne pas, cela ne veut pas dire pour autant qu'utiliser Discology planterait votre original. Mais dans le doute, soyez prudent! Vous ne devez surtout pas vous servir de Discology avec ce qu'on appelle des secteurs de taille 6. C'est une protection qui consiste à mettre 6 kilo-octets sur chaque piste. Votre lecteur de disquette est capable de lire ces secteurs, mais ne peut pas les écrire. Si vous tentez une écriture avec l'éditeur, vous risquez de déformater à jamais la piste que vous éditiez. Cette protection équipe la plupart des jeux OCEAN/US GOLD sortis depuis avril 1989. Pour savoir si vous avez affaire à un secteur de taille 6, prenez Discology et éditez une piste de l'original. Il n'y a normalement qu'un seul secteur par piste. Si Discology vous affiche : "Secteur trop grand réduit à 4K" alors c'est un taille 6, et vous ne devez pas le réécrire. Nous dégageons toute responsabilité quant au non-respect de ces consignes de sécurité !

PREMIERS PAS

Puisque j'ai plus énormément de place et puisque je ne vous ai pas encore donné de truc à essayer chez vous (autre qu'écrire des tailles 6 et gueuler au téléphone que votre jeu est planté...), et puisque je dois quand même vous faire revenir le mois prochain, je vais vous donner un truc pour obtenir des vies infinies (ou des boucliers, ou de l'énergie...) dont vous connaissez le nombre au début du jeu. Recherchez avec Discology la chaîne hexadécimale suivante dans le fichier principal (le plus gros en kilo-octets), ou sur tout le disque : 3E XX 32. Le XX, c'est le nombre de vies en hexadécimal. Par exemple, si votre jeu vous alloue cinq vies au début de la partie, recherchez 3E-05-32. Si le nombre de vies est supérieur à 9 en décimal, tapez en Basic PRINT HEX$(XX) pour connaître la conversion en hexa. Lorsque vous avez localisé la chaîne, notez scrupuleusement son emplacement, c'est-à-dire la piste, le secteur, et la position dans le secteur si vous êtes en édition disque, et simplement le bloc et la position dans le bloc si vous êtes en édition de fichier. Remplacez ensuite le XX par autre chose, de préférence supérieur, ré-écrivez le secteur, et observez le résultat en chargeant votre jeu. Si vous êtes bien tombé, le nombre de vies au début ne sera plus XX, mais la valeur que vous aurez écrite. Si cela fonctionne, mettez la valeur maximale, c'est-à-dire &FF=255 vies. Si ca ne marche pas, remettez l'ancienne valeur (XX), et recherchez à nouveau 3E XX 32 à partir de l'endroit où vous l'aviez trouvé la première fois. Répétez l'opération autant de fois que nécessaire. Si vous n'y arrivez pas, don't panic! Essayez sur un autre jeu. Je vous conseille plutôt pour commencer des bons vieux classiques, style Bomb Jack ou Ikari Warriors. Vous aurez plus de chances de réussir. Après vous avoir donné cette petite recette, je me sauve en courant, mais pas de panique, je suis de retour le mois prochain (si Dieu et Chef le veulent) pour vous expliquer en détail la manipulation que vous venez de faire, en vous enseignant les bases de l'assembleur. Pour toutes vos questions, suggestions, insultes, dons en espèces, etc..., laissez-moi un message sur le 3615 JOYSTICK, BALMAUBERT. Bonnes vies infinies à tous et atchao bonsoir...

Patrice MAUBERT

LES ÉDITEURS DE SECTEURS

- MUTIL -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes debutant,son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enleverez la disquette pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplaçer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).*

Ceci fait, vous selectionnerez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier , où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets.

Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!)

Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

Attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

- DISCO-SCOPIE -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Pour les heureux possesseurs de Disco-Scopie, voici la méthode à suivre pour patcher vos disquettes.

Démarrer le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionner l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'.
Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît.
Cliquez sur le bouton 'Hexa'.
Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche.
Modifier les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN').
Allez dans le menu écriture. Selectionnez secteur et validez l'écriture.

Voilà, maintenant votre disquette est patchée et vous pouvez éteindre votre bécane pour délirer avec les vies infinies de JOYSTICK.

- DISK DOCTOR -

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...
Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette à éditer dans le lecteur .Allez dans le menu "FILE".*
Choisir l'option "OPEN DISK". Sélectionnez le drive.
Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs.
Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK".
Voilà, maintenat éclatez-vous!

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisemment celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formatter une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, réessayer en mettant 10 secteurs au formattage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)*

MÉTHODES POUR UTILISER LES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fournit avec votre ATARI ST.

LE GFA ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
Le ST BASIC nécessite des numéros de lignes. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver pas comme DANBOSS), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN'. Après avoir mis la disquette bien évidemment.*

Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas là, ne mettez surtout pas votre disquette mais une disquette vierge.*

Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier '.PRG' qui devra être éxécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette..
** La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...*

RICK DANGEROUS

Pendant la page de présentation, appuyez sur "T". Vous aurez les vies, les balles et les bombes infinies.
(Stéphane MARISSE).

DOUBLE DRAGON

Appuyez sur ESC et cliquez les 2 boutons de la souris en même temps, puis rappuyez sur esc pour avoir les crédits infinis.
(Yann KERDUFF).

NINJA WARRIORS

Pendant le jeu faites pause et tapez : SROIRRAW AJNIN avec l'espace.
(Alban NIGUES).

WEST PHASER

Chez les indiens il ne faut tirer qu'à l'endroit de la trappe Dans la mine ne pas tirer sur les caisses et les poutres.
(Samuel LOZANO).

JEANNE D'ARC

Prenez un éditeur de secteur mutil, prenez un fichier de sauvegarde d'une partie de ce jeu, modifiez au secteur 0780 - F8F8F8F8F8F8. Cela permet d'avoir beaucoup de trésor royal environ 4923145671. (Le fichier s'appelle partie.cou).
(Stéphane DESMAZES).

XENON II

Prendre DISCOVERY (ou n'importe quel éditeur de pistes et secteurs). Lire la piste 134, secteur 7 de la disquette #2.
Chercher la chaîne hexadécimale suivante :
$0,$C8,$1,$F4,$1,$FA.
Ecrire à la place :
$0,$64, et ceci 24 fois.
(Emmanuel RISCHEBE).

FIGHTER BOMBER

Pour avoir les ennemis au sol plus facilement. Volez en rase-mottes dès le décollage, (50-100 m). Dès que vos ennemis sont dans votre viseur, laissez les s'approcher un peu et tirer à la mitraillette, (plutôt qu'aux missiles).
(Frédéric COUTIEZ).

JEUX... CRACK
ATARI ST/STE

IRON LORD

1) Lorsque l'on se trouve dans une cité ou le monastère, on peut obtenir divers renseignements, (position de telle ou telle personne, maison...), en appuyant sur le bouton de feu du joystick.
2) Lorsque l'on est coincé, et que l'on ne sait plus quoi faire, rien ne vaut une petite voyance gratuite chez le mage, qui est tout en bas de l'écran, dans une clairière, et qui se fera une joie de donner un petit coup de pouce à tout moment de la partie.
3) Lors du jeu de dés, plus on est riche, plus on perd, et spécialement au-dessus de 200 pièces d'or.
Conclusion: partir d'un petit (......), miser gros, et surtout ne pas relancer la partie, il se ferait un plaisir de récupérer son argent, et le votre par la même occasion.
(KLINGER WERNER Tizin).

BLOOD MONEY

Je complète le truc du N°2: en jouant à deux, les 2 sous-marins ont les vies infinies et pour le 2è joueur, les touches sont: 2 pour la thune, 5 pour le magasin.
(Jehan CADIOU).

CHASE HQ

Vous aurez besoin de l'aide d'un ami pour ce truc! · Enfoncez simultanément le bouton de fire et le bouton gauche de la souris et tapez GROWLER Lorsque vous commencerez la partie, enfoncez simplement la touche T pour réinitialiser le timer.

INTERPHASE

Tapez "Fenny " (en vous souvenant d'appuyer sur la touche SHIFT afin d'obtenir le F majuscule) n'importe quand en vol et regardez ce qui se produit .

THE UNTOUCHABLES

Dans le premier tableau pour passer au second, pressez F10 (pause) et tapez 'BRIDGE ROLLS' (sans oublier l'espace).
Dans le second tableau pour passer au troisième, pressez F10 (pause) et tapez 'MAC N ALLEY' (sans oublier les espaces).

SUPER WONDERBOY IN MONSTER LAND

Lorsque vous approchez de la première porte , celle où vous recevez l'épée et les médicaments, sautez de façon répétée jusqu'a ce que l'argent apparaisse .
De plus , sachez que le fait de sauter sur le dernier arbre du premier tableau fera apparaître un "coeur énergétique". Assurez vous cependant que vous vous serez bien débarrassé du serpent

AIRBALL

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 33 FC 00 03 00 00 52 2C et remplacez les par: 33 FC 00 FF 00 00 52 2C.
(Gabriel ZERBIB)

FOURMI STORY

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets : 04 79 00 01 00 00 A4 DE et remplacez les par : 04 79 00 00 00 00 A4 DE.
(Gabriel Zerbib)

GALAXIE FORCE

Pour activer le cheat mode, durant le jeu il faut taper 'MDM256Y'.
F3 = Mission clear
F4 = Musique
F5 = monter le son
F6 = baisser le son
F9 = augmente ton compteur d'énergie de 2000 points.
(LAURENT)

BLACK TIGER

Pour avoir des vies infinies, éditer le fichier 'COMMAND.PRG' sur le Disk 1 et à l'offset $184 remplacer le 5379 par 6004.

Le directory de ce soft étant "protégé" il vous faut d'abord lire le directory de la disquette contenant votre éditeur de secteur, une fois lu, insérez votre disquette de Black Tiger et cliquez sur le bandeau tramé.
(LAURENT)

ATARI ST

IRON LORD

Pour obtenir de superbes choses, donnez la potion aux moines, la coupe à l'herboriste et le médaillon aux mercenaires et l'on possède 255 pièces d'or!

```
'IRON LORD
'Par David Gilles pour Joystick
Print "Insérer votre disquette de sauvegarde"
Print "et tapez sur return"
Input a$
DATA &1FE,8FF,&5Ø2,&A,$5Ø7,&A,&5Ø8,&A.
DATA &5ØB,&1,&5ØC,&A,&51F,&A,&521,&A
DATA &536,&A,&544,&A,&5Ø9,&1,&5ØA,&1
DATA &52E,&A,&534,A
OPEN "u",#1,
FOR i&=1 TO 14
READ OFF%,dat%
SEEK#1,OFF%
POKE 3ØØØØØ,dat%
BPUT#1,3ØØØØØ,1
NEXT i&
CLOSE #1
END
```

HAWKEYE

```
' Vies infinies pour HAWKEYE
'    à taper en GFA 3.Ø
'     par les DANBIOSS
'
PRINT "Inserez la disquette de HAWKEYE"
PRINT "    Et pressez une touche"
~INP(2)
DIM a%(&H2ØØ)
m%=VARPTR(a%(Ø))
s%=79
adr%=m%+&H1B6
var1%=&H536EØØ4A
var2%=&H4E714E71
var3%=&H6AØØ
var4%=&H6ØØØ
REPEAT
  r%=BIOS(4,Ø,L:m%,1,s%,Ø)
UNTIL r%=Ø
IF LPEEK(adr%)=var1%
  LPOKE adr%,var2%
  DPOKE adr%+4,var4%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,Ø)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
  LPOKE adr%,var1%
  DPOKE adr%+4,var3%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,Ø)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de HAWKEYE"
  END
ENDIF
```

BATTLETECH

```
Rem Argent et Actions au maximum pour Battletech
Rem a taper en GFA (2.xx ou 3.xx)
Rem par Prémartin Patrick
'
Fileselect "\GAME?.","",A$
Open "U",#1,A$
For I%=&HD6D To &HD7C
Seek #1,I%
Out #1,255
Next I%
Close #1
```

HILLSFAR

```
Rem vie maximale pour Hillsfar
Rem a taper en GFA (2.xx ou 3.xx)
Rem par Prémartin Patrick
'
Fileselect "\*.HIL","",A$
Open "U",#1,A$
Seek #1,&H2Ø
Out #1,255
Seek #1,&H21
Out #1,255
Close #1
```

HUMAN KILLING MACHINE

```
' Vies infinies pour HUMAN KILLING MACHINE
'       à taper en GFA 3.Ø
'        par les DANBIOSS
'
PRINT "Inserez la disquette de HUMAN KILLING
MACHINE"
PRINT "          Et pressez une touche"
~INP(2)
DIM a%(&H2ØØ)
m%=VARPTR(a%(Ø))
s%=189
adr%=m%+&HAC
var1%=&H479ØØØ1
var2%=&H479ØØØØ
REPEAT
  r%=BIOS(4,Ø,L:m%,1,s%,Ø)
UNTIL r%=Ø
IF LPEEK(adr%)=var1%
  LPOKE adr%,var2%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,Ø)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
  LPOKE adr%,var1%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,Ø)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
   PRINT "Ce n'est pas la disquette de HUMAN
KILLING MACHINE"
  END
ENDIF
```

ATARI ST/STE

XYBOTS

```
' Energie infinie pour QUADRALIEN
'    à taper en GFA 3.Ø
'     par les DANBIOSS
'
PRINT "Inserez la disquette de QUADRALIEN"
PRINT "    Et pressez une touche"
~INP(2)
FILES "A:"
CLS
DIM a%(&H2ØØ)
m%=VARPTR(a%(Ø))
r%=BIOS(4,Ø,L:m%,1,584,Ø)
IF LPEEK(m%+&H116)=&H81Ø981Ø9
  LPOKE m%+&H116,&H6ØØ26ØØ2
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,584,Ø)
  PRINT "Energie infinie installée"
ELSE IF LPEEK(m%+&H116)=&H6ØØ26ØØ2
  LPOKE m%+&H116,&H81Ø981Ø9
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,584,Ø)
  PRINT "Energie infinie désinstallée"
ELSE
   PRINT "Ce n'est pas la disquette de QUADRA-
LIEN"
  END
ENDIF
```

FOURMI STORY

```
' VIES INFINIES POUR AIRBALL
' Par Gabriel ZERBIB
' à taper en GFA Basic 3.Ø
B$=Space$(512)
Print "ENLEVEZ PROTECTION ANTI-ECRITURE ET INSE-
REZ DISK AIRBALL..."
Void Inp(2)
Repeat
  R%=Bios(4,Ø,L:Varptr(B$),1,54,Ø)
Until R%=Ø
Poke Varptr(B$)+&H93,&HFF
Void Bios(4,1,L:Varptr(B$),1,54,Ø)
Print "REMETTEZ PROTECTION ANTI-ECRITURE ";
Print "AUSSITOT APRES AVOIR RETIRE DISK..."
```

AIRBALL

```
REM A TAPER EN GFA BASIC 3.Ø
REM SI POSSIBLE. Par Gabriel Zerbib.
REM VIES INFINIES SUR FOURMI STORY.
REM
V$=CHR$(Ø)
OPEN "U",#1,"FOURMI.DAT"
SEEK #1,2415
BPUT #1,VARPTR (V$),1
CLOSE #1
```

PHOBIA

```
' Vies infinies pour PHOBIA
'    à taper en GFA 3.Ø
'     par les DANBIOSS
'
PRINT "Inserez la disquette de PHOBIA"
PRINT "    Et pressez une touche"
~INP(2)
DIM a%(&H2ØØ)
m%=VARPTR(a%(Ø))
s%=689
adr%=m%+&H16
var1%=&H4ØØØ4
var2%=&H99999999
REPEAT
  r%=BIOS(4,Ø,L:m%,1,s%,Ø)
UNTIL r%=Ø
IF LPEEK(adr%)=var1%
  LPOKE adr%,var2%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,Ø)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
  LPOKE adr%,var1%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,Ø)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de PHOBIA"
  END
ENDIF
```

PACLAND

```
' Vies infinies pour PACLAND
'    à taper en GFA 3.Ø
'     par les DANBIOSS
'
PRINT "Inserez la disquette de PACLAND"
PRINT "    Et pressez une touche"
~INP(2)
FILES
CLS
DIM a%(&H2ØØ)
m%=VARPTR(a%(Ø))
s%=2ØØ
adr%=m%+&H186
var1%=&H536CØØØØ
var2%=&H6ØØ2ØØØØ
r%=BIOS(4,Ø,L:m%,1,s%,Ø)
IF LPEEK(adr%)=var1%
  LPOKE adr%,var2%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,Ø)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
  LPOKE adr%,var1%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,Ø)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de PACLAND"
  END
ENDIF
```

LES EDITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

LES EDITEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se réferer à la documentation car nous, au bureau,on n'en a pas ! C'est pas vrai, on vous baratine car on en a un, et même que la version qu'on a n'est pas définitive et nous attendons des nouvelles de ESAT SOFTWARE, pour pouvoir vous en parler. Alors tous ceux qui ont des Editeurs de secteurs seraient super sympas de nous écrire en nous donnant le nom de leur utilitaire, son éditeur..etc ,de façon à ce qu'on se le procure au plus vite et si vous avez des Editeurs de secteurs mais faisant partie du domaine public, envoyez les sur une disquette, on vous la renverra aussitôt ...cool les mecs ...cool !!!

METHODE D' UTLISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidement différents basic, le GFA BASIC et le AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA.
Le GFA BASIC ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de lignes et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Tapez le listing et sauvegardez le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'éxécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.*

** La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...*

BLOCK EDITOR V1.0 ©JOYSTICK 1990

```
' BLOCKEDITOR V1.Ø  Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 1990
io%=MALLOC(112Ø,&H1ØØØ2)
bu%=MALLOC(1Ø24,&H1ØØØ2)
task=Ø
my=FindTask(task)
LPOKE io%+8Ø+&H1Ø,my
error=AddPort(io%+8Ø)
LPOKE io%+14,io%+8Ø
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,Ø,io%,Ø)
READ check,titre$,n&
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer  par C.PARIS"
DIM crack$(n&)
FOR i=1 TO n&
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n&
PRINT AT(15,1Ø+operation);crack$(operation);
READ acces&
FOR disk=1 TO acces&
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$(),d_octet$()
ERASE s_octet(),d_octet()
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1Ø24,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=Ø
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet(),d_octet()
test=1
ELSE
PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=Ø TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1Ø24,block)
gotblock(4,Ø,Ø)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+8Ø)
error=MFREE(io%,112Ø)
error=MFREE(bu%,1Ø24)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+4Ø,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```

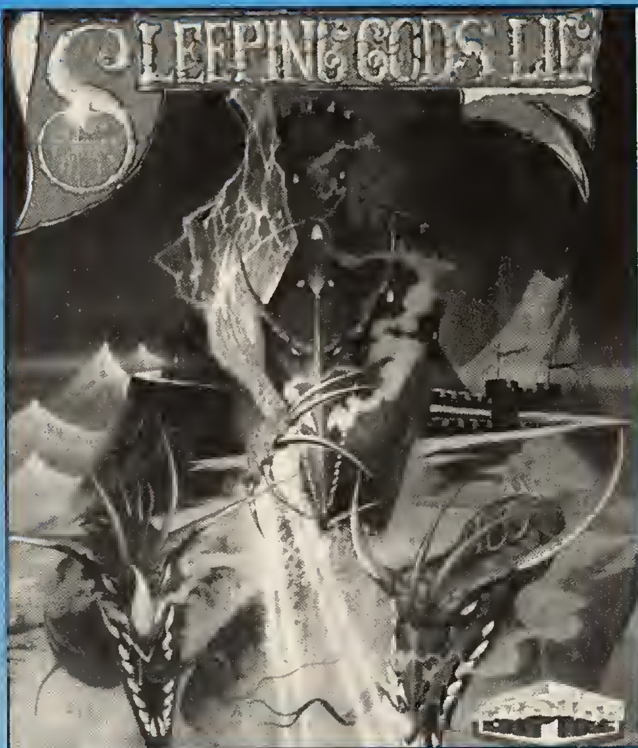
UTILISATION DU BLOCK EDITOR V1.0

Vous vous procurez Le GFA 3.0. Vous tapez le listing, et le sauvegardez sur une disquette vierge que vous aurez formaté auparavant avec le bouton 'Save' en haut à gauche de l'écran. Maintenant à chaque fois que vous voudrez utiliser un des trainers, vous chargez Ce listing, et rajoutez le trainer à la fin. Maintenant vous sauvegardez le tout sous un nouveau nom. Faites 'Run' et suivez les instructions données à l'écran.

SLEEPING GOD'S LIE

1: CAILA ET TAIRA

Dans la hutte, prenez la boule, les churikens, et les cailloux, puis partez par la porte Nord. Allez ensuite au Nord et vous rencontrerez le vieil homme. Lisez lui alors le message, puis partez à l'Est. Allez alors au Sud et tâchez de trouver la taupinière qui contient la clé de la porte de derrière. Partez à l'Ouest et entrez dans la Caila. Trouvez alors la piscine et remplissez vôtre boule. Retournez ensuite à Caila Est puis partez au Sud jusqu'à ce que vous aperceviez deux arbres côte à côte. Donnez leur de l'eau, et ils vous laisseront aller à Taira Nord. Sur le côté Nord, vous rencontrerez un bandit. Tuez le et prenez la carte. Allez ensuite vers la sortie Est, vous entrerez alors en Caila Ouest, qui contient une étrange maison. A l'intérieur vous y trouverez du fromage, utilisez ce dernier afin de nourrir les créatures ressemblant à des souris, ce qui vous permettra de passer. Maintenant, trouvez le monstre à deux têtes qui se trouve tout au Nord de Caila Ouest, et une fois après vous en être débarrassé, ramassez le "Circlet Of Concentration" qu'il laisse tomber. Ceci devrait faire apparaître une route assez étroite dans le coin Sud-Est de Taira Nord (l'Hermite vous renseiguera au sujet de la route lorsque vous lui donnerez la carte.). Suivez alors cette nouvelle route, qui vous mènera à l'arbre magique.



2:SYLVAR

Lorsque vous entrerez pour la toute première fois dans ce royaume, vous rencontrerez le Prince Hegor: Attaquez le par deux fois. Allez ensuite à l'Est ou au Sud afin de trouver un autre décor (cherchez alors deux arbres côte à côte et entrez). Vous trouverez alors l'entrée des cavernes naines à la frontière Sud de ces deux niveaux. Afin de pouvoir voir au dessous du niveau du sol, vous aurez besoin d'une lanterne, qui, sera jetée par le nain gardant l'entrée, ceci lorsque vous l'aurez abattu. Entrez alors dans la caverne et partez au Sud. Dans la seconde caverne vous trouverez la tanière de l'araignée. Vous devrez y pénétrer afin de ramasser une corde dont vous aurez besoin pour vous échapper. Juste au delà de la prochaine caverne au Sud,vous trouverez la "Throne Room" qui contient une couronne. Quittez maintenant la caverne (Dirigez vous au Sud). Dans ce décor, vous devriez pouvoir trouver une taupinière dans laquelle se trouve la "Belt of Lung Capacity" (qui procure plus de power pour détruire les fléchettes.). Dirigez vous alors au Sud et vous trouverez la montagne. Vous serez alors transporté au tableau suivant.

3: DELANDIA

Sachez qu'il se trouve cinq îles sur Delanda. Vous pouvez en apercevoir quatre de loin plus celle sur laquelle vous vous reposez.

Avant tout, marchez en direction de l'employé de Ferry et prenez le Ferry jusqu'à l'île Sud (étant donné que vous ne disposez pas d'or, offrez la couronne en tant que paiement. Tuez alors le premier druide que vous verrez et il laissera tomber une faucille en or, ramassez la et amenez la au centre de l'île où vous verrez un arbre à gui. Touchez alors cet arbre et vous en couperez une branche. Maintenant cherchez le paysan qui agonise et écoutez ce qu'il a à dire. Allez alors à l'Ouest, où vous trouverez deux pierres. Marchez alors au centre, et vous serez transporté à la troisième île. Allez ensuite voir l'employé du ferry (Sud) et il vous emmènera à la quatrième île. Si vous ne disposez pas d'assez d'argent, tuez les mouettes, car une fois mortes, elles laisseront tomber deux pièces d'or. La quatrième île est la demeure d'une princesse qui vous remettra un anneau. Vous trouverez également en ce lieu les Sandales pour marcher sur l'eau, ce qui vous permettra de vous rendre à n'importe quelle île de vôtre choix. Allez alors à l'Est jusqu'a la cinquième île et trouvez la fiole que vous devrez ramener au paysan qui agonise. Elle se remplira de sang. Retournez ensuite jusqu'à la cinquième île et le puits vous transportera jusqu'au royaume suivant.

4: LES COLLINES DE SIMALA

Les collines de Simala sont peuplées de démons de glace particulièrement vicieux. Sachez qu'ils sont très dangereux. Vous entrez maintenant dans le niveau se trouvant le plus au Sud du Royaume. Allez au Nord et vous trouverez une taupinière, dans laquelle vous assemblerez la "Pouch of Renewal". Ceci vous assurera de ne pas manquer de munitions pour l'arbalète, mais sachez néanmoins que dans ce stage, il est préférable d'utiliser la sarbacane. Dans le coin Nord-Ouest, vous trouverez des signes qui sont destinés à vous prévenir d'un danger imminent. Franchissez les, et vous arriverez à un passage de glace. Franchissez alors, un chemin à travers le passage afin d'en atteindre la fin et ainsi, passez à la seconde partie. Sur le côté Nord-Ouest de ce second tableau se trouve une caverne de glace. En y pénétrant, vous y rencontrerez de nouveau l'Hermite, qui vous remettra un briquet à silex vous permettant d'allumer un feu. Il vous dira que vous aurez besoin de trouver un endroit plus abrité afin de pouvoir allumer le feu. Quittez alors la caverne et partez à l'Est. Aux frontières Est, vous trouverez quelques vêtements. Ceux ci vous tiendront chaud. Maintenant allez à la frontière Nord où vous découvrirez un autre tunnel de glace, qui vous mènera au quatrième tableau. Au centre du quatrième level vous trouverez les sorcières, qui vous donneront des tuyaux, avant de s'évaporer en une boule de feu, laissant derrière elles une pile de bois. Traversez alors le tunnel de glace afin de revenir au quatrième tableau. Les cavernes de glace s'y trouvant ne sont pas aussi ventées que les autres, et vous découvrirez que vous pourez alors allumer un feu. Vous serez alors transporté au cinquième tableau.

(Sylvain DEMANETT)

JEUX... CRACK
AMIGA

ARKANOID II (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' ARKANOID II(Revenge of DOH) Trainer par Christophe PARIS ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 360991,"ARKANOID II(Revenge of DOH)",1,"les vies illimitees"
sum:
DATA 0001,0,0057e00,000000f2,0006,4E,71,4e,71,4e,71,53,39,00,06,1e,39,*
```

CABAL (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' CABAL Trainer par Christophe PARIS ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 3191824,"CABAL",3,"l'énergie illimitée","les crédits illimitées"
DATA "un max de grenades"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØØCDØØØ,ØØØØØØ56,ØØØ4,4E,71,4e,71,53,28,ØØ,Øe
DATA ØØØ1,Ø,ØØØCDØØØ,ØØØØØØ62,ØØØ4,4E,71,4E,71,53,28,ØØ,2Ø
DATA ØØØ2,Ø,ØØØB84ØØ,ØØØØØ17e,ØØØ2,ff,ff,ØØ,Øc
DATA   Ø,ØØØB84ØØ,ØØØØØ196,ØØØ2,ff,ff,ØØ,Øc,*
```

RETURN OF THE JEDI (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'  RETURN OF THE JEDI Trainer par Christophe PARIS (c) Joystick 199Ø
DATA 1289646,"RETURN OF THE JEDI",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØ9D4ØØ,ØØØØØ1BØ,ØØØ4,Ø8,79,ØØ,ØØ,Ø4,39,ØØ,Ø1
DATA   Ø,ØØ9D4ØØ,ØØØØØØ14,ØØØ4,24,82,64,65,28,c2,64,64,*
```

SWITCHBLADE (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'    SWITCHBLADE TRAINER par Christophe PARIS ; JOYSTICK (C) 199Ø
' Attention pour ce trainer ne pas travailler directement sur l'original
' mais initialiser une disquette et copier le secteur n_Ø de l'original
' sur cette nouvelle disquette et faire les modifications sur cette dernière
' ainsi après les opérations, booter sur la copie et lorsque l'écran flash
' insérez l'original (protection oblige) et appuyer sur le bouton de souris !
'
DATA 11267,"SWITCHBLADE",1,"l'énergie illimitée"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØØØ4ØØ,ØØØØØØØØ,ØØØ8,4e,f9,ØØ,Ø7,Ø8,1Ø,4e,71
DATA 33,fc,Øf,ØØ,ØØ,df,f1,8Ø
DATA   Ø,ØØØØ4ØØ,ØØØØØØ66,ØØØ6,4e,f9,ØØ,Ø7,Ø8,Ø2
DATA 4e,f9,ØØ,ØØ,BØ,ØØ
DATA   Ø,ØØØØcØØ,ØØØØØØØØ,ØØ28,ØØ,ØØ,33,fc,4e,71,ØØ,Ø5,78,78
DATA 4e,f9,ØØ,Ø5,eØ,b6,46,79,ØØ,df,f1,8Ø,Ø8,39,ØØ,Ø6,ØØ,bf,eØ,Ø1
DATA 66,ØØ,ff,fØ,4e,f9,ØØ,Ø7,ØØ,Ø6
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

TOOBIN (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'  TOOBIN Trainer par Christophe PARIS (c) Joystick 199Ø
DATA 669Ø59,"TOOBIN",1,"les crédits illimitées"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØA3ØØØ,ØØØØØ1AC,ØØØ6,4E,71,4e,71,4e,71,53,79,ØØ,Ø2,Ø1,C4,*
```

AMIGA

POW

Prendre un éditeur de secteur et rechercher :
Pour être invulnérable : 22 2E ØØ Ø8 93 9Ø et remplacer le 93 9Ø par 4E 71. Pour avoir des munitions infinies : 22 1Ø 53 9Ø 4A 81 6E 14 et remplacer le 53 9Ø par 4E 71.Cette manoeuvre est à réaliser deux fois.
Puis rechercher : 22 1Ø 53 9Ø 4A 81 6E 4Ø et remplacer le 53 9Ø par 4E 71. Pour des missiles infinis : 53 9Ø 22 1Ø et remplacer le 53 9Ø par 4E 71. Pour choisir sa mission : ØC B9 ØØ ØØ ØØ 28 ØØ ØØ 2D EØ et remplacer le ØC B9 par 6Ø ØA pour la mission PRIVATE, par 6Ø 44 pour la mission SERGEANT, par 6Ø 72 pour la mission GENERAL.
(Gil David)

DRAGON SPIRIT

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 53 6E ØØ Ø4 et les remplacer par : 4E 71 4E 71. Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher : 53 6E ØØ 16 et les remplacer par : 4E 71 4E 71. Pour avoir toujours un triple tir, rechercher : 53 6E ØØ 1Ø et les remplacer par : 4E 71 4E 71 puis rechercher trois fois et remplacer trois fois : 3D 7C ØØ Ø1 ØØ 1Ø par 3D 7C ØØ Ø3 ØØ 1Ø. Pour choisir son niveau, rechercher : 3D 7C ØØ ØØ ØØ 14 et les remplacer par : 3D 7C ØØ XX ØØ 14 (XX= Numéro du niveau entre Ø et 8).
(Gil David)

TOOBIN

Pour avoir les crédits illimités, rechercher les octets 53 79 ØØ Ø2 Ø1 c4 et remplacez-les par 4e 71 4e 71 4e 71
(Christophe PARIS)

RICK DANGEROUS

A la présentation, appuyez sur la barre d'espace et vous aurez un petit truc sympa.
(Antony).

FIRE

Au troisième niveau, mettez-vous en haut et tirez vers le bas, ainsi vous serez invincible. (Antony).

DOUBLE DRAGON II

Voici un petit cheat, Tapez toute cette phrase lorsque le logo DD2 est a l'écran puis appuyez sur le joy pour jouer:
I AM AN IMPATIENT LITTLE TWERP WHO WANTS TO REACH THE END OF THE' GAME EASILY WITH INFINITE LIVES AND WITHOUT PLAYING PROPERLY LIKE I AM SUPPOSED TO'
Le résultat est pour le moins surprenant.
(Christophe PARIS)

CLOWN'O'MANIA

Tapez 'KSP' ,juste avant de mettre votre nom vous aurez droit à 3 rasoirs,3jumps.

RINGS OF MEDUSA

Après avoir rentrer votre nom taper ceci:
'DESOXYRIBONUKLEINSAEURE'.
Le cheat mode est alors activé.

LES INCORRUPTIBLES

Au premier niveau, vous devez tuer 1Ø hommes en imperméable marron. Pour cela, ne les suivez pas toujours; lorsqu'ils sont en haut des caisses, n'y allez pas, car ils ne tarderont pas à redescendre, cela vous épargnera bien des blessures. Au second niveau, ne vous fiez pas au viseur en bas à droite, à la place, n'arrêtez pas de tirer, cela aura pour effet d'avoir une sorte de viseur sur l'écran. Au troisième niveau, lorsqu'une voiture arrive, tirez-lui dessus: vous éviterez une bombe et ce sera comme si vous aviez tiré sur un homme.
(Olivier MUNOZ).

SHADOW OF THE BEAST

Au moment, dans la présentation où s'écrit BEAST en vert, il faut appuyer simultanément sur le bouton de votre joystick et celui de votre souris (le gauche). Le monstre va apparaître et il faut continuer cette opération jusqu'à ce qu'il y ait marqué sur l'écran en rouge "Insert DISK II...".
(Laurent CATHELINEAU).

CYBERNOID II

Pour avoir les vies infinies, il faut prendre un éditeur de mémoire, puis faire L CYBERNOID II.BIN 3ØØØØ, puis rechercher les octets 33 FC ØØ FF puis faire S CYBERNOID II.BIN 3ØØØØ 7A8A4.
(Michel HENRY).

RAINBOW ISLANDS

Pour avoir des vies infinies à ce jeu procéder de la manière suivante:
-Lorsque la page de présentation "RAINBOW PROJECT" apparaît appuyez sur la barre d'espace et maintenir celle-ci enfoncer. La seconde page de présentation n'apparaîtra pas. La dernière page apparaîtra, appuyez sur "FIRE". Vous démarrerez le jeu avec des vies infinies.
(Marie-Claire AMBLARD).

CONTINENTAL CIRCUS

Sur la grille de départ, quand le premier point lumineux rouge (à gauche de la voiture) s'allume, il faut pousser le manche du joystick 1 fois vers le haut, quand le deuxième point lumineux s'allume, pousser le manche du joystick 2 fois vers le haut et quand le dernier point lumineux (le vert) s'allume, pousser votre joystick vers le haut. Cela aura pour conséquence de démarrer à 98 Km/h et en pleine accélération. Cela fait gagner de précieuses secondes et on peut alors changer de vitesse immédiatement. Voilà!
(Pascal DURIEU).

X-OUT

-5ØØ ØØØ F dès le départ:
Une fois dans l'armurerie, on prend 1 vaisseau gris (le moins cher 3ØØØ F.); et on choisit le tir simple jaune, (le premier en haut à gauche), on clique sur le visage du personnage en haut à gauche et voilà 5ØØ ØØØ F.

-Si on se sert des touches : F1,F2,F3,F4. On peut choisir au choix 4 vaisseaux qui sont équipés avec déjà quelques armes mais auxquelles on peut en rajouter. Seul défaut on ne peut pas mettre plus de 1Ø armes sinon le jeu bloque.
(Fabrice CHENEAU).

RAINBOW ISLANDS

Pour passer le premier monstre au 4ème round, il faut aller à gauche puis à droite en l'évitant (tout au fond), puis se tourner et toujours tirer jusqu'à ce que son énergie descende.
Pour le deuxième monstre au 8ème round, quand le monstre descendra, monter tout en haut et tirer, quand il sera en dessous de vous, sauter sur les arcs en ciel,
Pour le troisième monstre au 12ème round, il faut avoir le triple tir et le tir rapide, sinon vous ne le passerez jamais.
(Mustapha SAYMAN).

NORD ET SUD

Lors des batailles, si le décor le permet avec votre canon détruisez le pont, vos adversaires tomberont dans l'eau et vous aurez plus de chances de vaincre.
(Frédéric MARTY).

AFTER THE WAR

Voici le code permettant d'accéder à la deuxième partie : 1Ø1Ø69.
(Michel SECCIA).

POW

Faites un score de 975Ø et gardez 1 chargeur pour arriver directement à la mission 3, tout ceci doit se faire à la mission O.
(Antony).

DRAKKHEN

Après avoir fait vos personnages en ayant marqué 31415297 puis supervisor, sauvegardez la disquette et commencez une partie. Si vous appuyez sur Control et sur Enter, il y a le tableau du jeu qui apparaît. Choisissez le monstre que vous voulez, il apparaît, alors tuez-le. Vous pouvez recommencer cette opération à volonté.
(Jérôme AGUERRE).

AMIGA

NEVERMIND

Félicitations à Christophe PARIS, qui nous a envoyé tellement de codes qu'on est obligé de vous les donner par petites doses!!! Nous commençons donc par le début juste les 500 premiers !!!

000 MMMRHM
001 AMMRHA
002 HMMRHH
003 VMMRHV
004 PMMRHP
005 GMMRHG
006 IMMRHI
007 RMMRHR
008 MAMRHW
009 AAMRGN
010 HAMRHZ
011 VAMRHT
012 PAMRHL
013 GAMRHQ
014 IAMRHB
015 RAMRHF
016 MHMWHM
017 AHMWHA
018 HHMWHH
019 VHMWHV
020 PHMWHP
021 GHMWHG
022 IHMWHI
023 RHMWHR
024 MVMWHW
025 AVMWHN
026 HVMWHZ
027 VVMWHT
028 PVMWHL
029 GVMWHQ
030 IVMWHB
031 RVMWHF
032 MPMNHM
033 APMNHA
034 HPMNHH
035 VPMNHV
036 PPMNHP
037 GPMNHG
038 IPMNHI
039 RPMNHR
040 MGMNHW
041 AGMNHN
042 HGMNHZ
043 VGMNHT
044 PGMNHL
045 GGMNHQ
046 IGMNHB
047 RGMNHF
048 MIMZHM
049 AIMZHA
050 HIMZHH
051 VIMZHV
052 PIMZHP
053 GIMZHG
054 IIMZHI
055 RIMZHR
056 MRMZHW
057 ARMZHN
058 HRMZHZ
059 VRMZHT
060 PRMZHL
061 GRMZHQ
062 IRMZHB
063 RRMZHF
064 MWATVM
065 AWATVA
066 HWATVH
067 VWATVV
068 PWATVP
069 GWATVG
070 IWATVI
071 RWATVR
072 MNATVW
073 ANATVN
074 HNATVZ
075 VNATVT
076 PNATVL
077 GNATVQ
078 INATVB
079 RNATVF
080 MZALVM
081 AZALVA
082 HZALVH
083 VZALVV
084 PZALVP
085 GZALVG
086 IZALVI
087 RZALVR
088 MTALVW
089 ATALVN
090 HTALVZ
091 VTALVT
092 PTALVL
093 GTALVQ
094 ITALVB
095 RTALVF
096 MLAQVM
097 ALAQVA
098 HLAQVH
099 VLAQVV
100 PLAQVP
101 GLAQVG
102 ILAQVI
103 RLAQVR
104 MQAQVW
105 AQAQVN
106 HQAQVZ
107 VQAQVT
108 PQAQVL
109 GQAQVQ
110 IQAQVB
111 RQAQVF
112 MBABVM
113 ABABVA
114 HBABVH
115 VBABVV
116 PBABVP
117 GBABVG
118 IBABVI
119 RBABVR
120 MFABVW
121 AFABVN
122 HFABVZ
123 VFABVT
124 PFABVL
125 GFABVQ
126 IFABVB
127 RFABVF
128 MMHFPM
129 AMHFPA
130 HMHFPH
131 VMHFPV
132 PMHFPP
133 GMHFPG
134 IMHFPI
135 RMHFPR
136 MAHFPW
137 AAHFPN
138 HAHFPZ
139 VAHFPT
140 PAHFPL
141 GAHFPQ
142 IAHFPB
143 RAHFPF
144 MHHUPM
145 AHHUPA
146 HHHUPH
147 VHHUPV
148 PHHUPP
149 GHHUPG
150 IHHUPI
151 RHHUPR
152 MVHUPW
153 AVHUPN
154 HVHUPZ
155 VVHUPT
156 PVHUPL
157 GVHUPQ
158 IVHUPB
159 RVHUPF
160 MPHXPM
161 APHXPA
162 HPHXPH
163 VPHXPV
164 PPHXPP
165 GPHXPG
166 IPHXPI
167 RPHXPR
168 MGHXPW
169 AGHXPN
170 HGHXPZ
171 VGHXPT
172 PGHXPL
173 GGHXPQ
174 IGHXPB
175 RGHXPF
176 MIHKPM
177 AIHKPA
178 HIHKPH
179 VIHKPV
180 PIHKPP
181 GIHKPG
182 IIHKPI
183 RIHKPR
184 MRHKPW
185 ARHKPN
186 HRHKPZ
187 VRHKPT
188 PRHKPL
189 GRHKPQ
190 IRHKPB
191 RRHKPF
192 MWVSGM
193 AWVSGA
194 HWVSGH
195 VWVSGV
196 PWVSGP
197 GWVSGG
198 IWVSGI
199 RWVSGR
200 MNVSGW
201 ANVSGN
202 HNVSGZ
203 VNVSGT
204 PNVSGL
205 GNVSGQ
206 INVSGB
207 RNVSGF
208 MZVEGM
209 AZVEGA
210 HZVEGH
211 VZVEGV
212 PZVEGP
213 GZVEGG
214 IZVEGI
215 RZVEGR
216 MTVEGW
217 ATVEGN
218 HTVEGZ
219 VTVEGT
220 PTVEGL
221 GTVEGQ
222 ITVEGB
223 RTVEGF
224 MLVCGM
225 ALVCGA
226 HLVCGH
227 VLVCGV
228 PLVCGP
229 GLVCGG
230 ILVCGI
231 RLVCGR
232 MQVCGW
233 AQVCGN
234 HQVCGZ
235 VQVCGT
236 PQVCGL
237 GQVCGQ
238 IQVCGB
239 RQVCGF
240 MBVYGM
241 ABVYGA
242 HBVYGH
243 VBVYGV
244 PBVYGP
245 GBVYGG
246 IBVYGI
247 RBVYGR
248 MFVYGW
249 AFVYGN
250 HFVYGZ
251 VFVYGT
252 PFVYGL
253 GFVYGQ
254 IFVYGB
255 RFVYGF
256 MMPRIM
257 AMPRIA
258 HMPRIH
259 VMPRIV
260 PMPRIP
261 GMPRIG
262 IMPRII
263 RMPRIR
264 MAPRIW
265 AAPRIN
266 HAPRIZ
267 VAPRIT
268 PAPRIL
269 GAPRIQ
270 IAPRIB
271 RAPRIF
272 MHPWIM
273 AHPWIA
274 HHPWIH
275 VHPWIV
276 PHPWIP
277 GHPWIG
278 IHPWII
279 RHPWIR
280 MVPWIW
281 AVPWIN
282 HVPWIZ
283 VVPWIT
284 PVPWIL
285 GVPWIQ
286 IVPWIB
287 RVPWIF
288 MPPNIM
289 APPNIA
290 HPPNIH
291 VPPNIV
292 PPPNIP
293 GPPNIG
294 IPPNII
295 RPPNIR
296 MGPNIW
297 AGPNIN
298 HGPNIZ
299 VGPNIT
300 PGPNIL
301 GGPNIQ
302 IGPNIB
303 RGPNIF
304 MIPZIM
305 AIPZIA
306 HIPZIH
307 VIPZIV
308 PIPZIP
309 GIPZIG
310 IIPZII
311 RIPZIR
312 MRPZIW
313 ARPZIN
314 HRPZIZ
315 VRPZIT
316 PRPZIL
317 GRPZIQ
318 IRPZIB
319 RRPZIF
320 MWGTRM
321 AWGTRA
322 HWGTRH
323 VWGTRV
324 PWGTRP
325 GWGTRG
326 IWGTRI
327 RWGTRR
328 MNGTRW
329 ANGTRN
330 HNGTRZ
331 VNGTRT
332 PNGTRL
333 GNGTRQ
334 INGTRB
335 RNGTRF
336 MZGLRM
337 AZGLRA
338 HZGLRH
339 VZGLRV
340 PZGLRP
341 GZGLRG
342 IZGLRI
343 RZGLRR
344 MTGLRW
345 ATGLRN
346 HTGLRZ
347 VTGLRT
348 PTGLRL
349 GTGLRQ
350 ITGLRB
351 RTGLRF
352 MLGQRM
353 ALGQRA
354 HLGQRH
355 VLGQRV
356 PLGQRP
357 GLGQRG
358 ILGQRI
359 RLGQRR
360 MQGQRW
361 AQGQRN
362 HQGQRZ
363 VQGQRT
364 PQGQRL
365 GQGQRQ
366 IQGQRB
367 RQGQRF
368 MBGBRM
369 ABGBRA
370 HBGBRH
371 VBGBRV
372 PBGBRP
373 GBGBRG
374 IBGBRI
375 RBGBRR
376 MFGBRW
377 AFGBRN
378 HFGBRZ
379 VFGBRT
380 PFGBRL
381 GFGBRQ
382 IFGBRB
383 RFGBRF
384 MMIFWM
385 AMIFWA
386 HMIFWH
387 VMIFWV
388 PMIFWP
389 GMIFWG
390 IMIFWI
391 RMIFWR
392 MAIFWW
393 AAIFWN
394 HAIFWZ
395 VAIFWT
396 PAIFWL
397 GAIFWQ
398 IAIFWB
399 RAIFWF
400 MHIUWM
401 AHIUWA
402 HHIUWH
403 VHIUWV
404 PHIUWP
405 GHIUWG
406 IHIUWI
407 RHIUWR
408 MVIUWW
409 AVIUWN
410 HVIUWZ
411 VVIUWT
412 PVIUWL
413 GVIUWQ
414 IVIUWB
415 RVIUWF
416 MPIXWM
417 APIXWA
418 HPIXWH
419 VPIXWV
420 PPIXWP
421 GPIXWG
422 IPIXWI
423 RPIXWR
424 MGIXWW
425 AGIXWN
426 HGIXWZ
427 VGIXWT
428 PGIXWL
429 GGIXWQ
430 IGIXWB
431 RGIXWF
432 MIIKWM
433 AIIKWA
434 HIIKWH
435 VIIKWV
436 PIIKWP
437 GIIKWG
438 IIIKWI
439 RIIKWR
440 MRIKWW
441 ARIKWN
442 HRIKWZ
443 VRIKWT
444 PRIKWL
445 GRIKWQ
446 IRIKWB
447 RRIKWF
448 MWRSNM
449 AWRSNA
450 HWRSNH
451 VWRSNV
452 PWRSNP
453 GWRSNG
454 IWRSNI
455 RWRSNR
456 MNRSNW
457 ANRSNN
458 HNRSNZ
459 VNRSNT
460 PNRSNL
461 GNRSNQ
462 INRSNB
463 RNRSNF
464 MZRENM
465 AZRENA
466 HZRENH
467 VZRENV
468 PZRENP
469 GZRENG
470 IZRENI
471 RZRENR
472 MTRENW
473 ATRENN
474 HTRENZ
475 VTRENT
476 PTRENL
477 GTRENQ
478 ITRENB
479 RTRENF
480 MLRCNM
481 ALRCNA
482 HLRCNH
483 VLRCNV
484 PLRCNP
485 GLRCNG
486 ILRCNI
487 RLRCNR
488 MQRCNW
489 AQRCNN
490 HQRCNZ
491 VQRCNT
492 PQRCNL
493 GQRCNQ
494 IQRCNB
495 RQRCNF
496 MBRYNM
497 ABRYNA
498 HBRYNH
499 VBRYNV

CHRISTOPHE PARIS

C64/SPECTRUM

C64

LIVE AND LET DIE

A la fin de chaque épreuve, le fond de l'écran change, se transformant en sorte d'usine. Il suffit de pousser son bateau au maximum et de sauter sur un tronc d'arbre. Une fois en l'air, tirez un missile, et puis là, vous aurez accompli votre mission.
(Raphaël MAROLLES).

BALL

Pour avoir des vies infinies :
POKE 12930,173
SYS 2064
(Yann PEILLEX).

XENON

Pour avoir de l'énergie infinie, faites un reset et :
POKE 26318,173
Pour avoir des vies infinies, faites un reset et :
POKE 26343,173
SYS 20048
(Yann PEILLEX).

CONTINENTAL CIRCUS

Pour arrêter le computer, faire un reset et :
POKE 35301,00
SYS 2054
(Yann PEILLEX).

ZOOM

Pour avoir des vies infinies, faire un reset et:
POKE 33343,44
SYS 7639
(Yann PEILLEX).

SPELUNKER

Pour avoir des vies infinies :
POKE 19125,165
(Reymond Harry).

LEGEND OF KAGE

Une fois le jeu chargé, commencez la partie. Enclenchez 'SHIFT LOCK' et appuyez sur 'E', ensuite désenclenchez 'SHIFT LOCK' et, voici ce qui se passera:
-il sera inscrit entre 'score' et 'hi' TEST MODE
-vous passerez au tableau suivant (les douves)
-vous serez invulnérable (c'est pour cela que 'LIVES' disparaîtra)
PS: si vous recommencez cette opération, vous changerez de tableau et ainsi de suite.... et même jusqu'au tableau des congratulations!
(Laurent JONCOURT).

GAME OVER

1) Si toutefois il n'aurait pas été donné, voici le code de la planète SKUNN: 'ZAPPA'
2) Pour mettre en pause: appuyez sur SHIFT et donc pour une pause prolongée: SHIFT LOCK.
(Laurent JONCOURT).

DRAGON SPIRIT

Pour avoir des vies infinies :
POKE 33810,165
POKE 13604,165
SYS 12920
(Sébastien AUGIER).

BATTY (SPECTRUM)

```
10 REM VIES INFINIES POUR BATTY
20 REM PAR PAULO
40 CLEAR 60000
50 LOAD "" CODE
60 POKE 65520,250
70 FOR F=64000 TO 64012
80 READ A:POKE F,A:NEXT F
90 DATA 62,228,50,51,189,62
100 DATA 2,50,62,189,195,0,104
110 RANDOMIZE USR 64753
```

HARD DRIVIN' (SPECTRUM)

```
5 REM TEMPS INFINI
6 REM VERSION SPECTRUM 48K
7 REM PAR BERTRAND SALORD
10 CLEAR 24999 : LOAD ""CODE
20 POKE 41927,0 : RUN USR 35072
```

```
10 REM TEMPS INFINI
11 REM VERSION SPECTRUM 128K
12 REM PAR BERTRAND SALORD
20 RESTORE : CLEAR 25000
30 FOR X=1 TO 3
40 LOAD "" CODE : NEXT X
50 FOR X= 43813 TO 43818
60 READ A:POKE X,A : NEXT X
70 RANDOMIZE USR 30000
71 LOAD ""
80 DATA 175,50,216,163,241,201
```

SEGA

BOMBER RAID

Quand vous avez n'importe quelle escadrille de bombardement, appuyez sur les 2 boutons de tirs pour changer la direction des tirs de vos escadrilles.
(Fabrice DUCRET).

VIGILANTE

Chef du 1er niveau:
Pour le tuer, il faut le coincer contre la camionnette. Pour cela, il suffit de lui donner des coups de pieds vers le bas. Dès que vous l'avez coincé, donnez-lui une série de coup de pieds vers le bas. Vous verrez, il perdra son énergie très rapidement.

Chef du 2ème niveau:
Le lâche est couché sur la camionnette. Pour le faire descendre, il suffit de s'approcher de la camionnette. Ensuite, donnez-lui une série de coups de poing dans la figure. Et n'hésitez pas, à vous approcher de lui pour lui donner des coups: il est presque inoffensif.

Chef du 3ème niveau:
Il faut d'abord lui enlever sa massue. Pour cela, rien de plus simple, donnez-lui des coups. Ceci fait, donnez-lui des coups de poing vers le bas.

Chef du 4ème niveau:
Il faut lui donner des coups de poing sautés, car le chef de ce niveau est sur une plate-forme. Dès qu'il est descendu, utilisez la même technique que pour le chef du 3ème niveau.

Chef du 5ème niveau:
Donnez-lui tout simplement des coups de poing vers le bas.
(Antoine RICHARD).

PSYCHO FOX

Il y a un passage secret au niveau 1-1 qui mène jusqu'au niveau 7-1. Pour le trouver: aller à droite et monter. Continuez à montez. Dès que vous avez un "Psycho Stick", transformez-vous en tigre. Quand vous arrivez à un endroit où il n'y a rien à droite, prenez de l'élan et sautez. Continuez à monter. Quand vous arrivez à un endroit où il n'y a rien à droite, prenez de l'élan et sautez juste au bord. Continuez à droite en montant. Quand pour la 3ème fois vous arrivez à un endroit sans rien à droite, mettez-vous au bord et lancez Bird-Gly autant de fois qu'il faut pour qu'apparaisse un trou. Dès qu'il apparaît, sautez dedans. Allez à droite et descendez. Mettez-vous sur l'espèce de cheminée à bout rouge et accroupissez-vous. Voilà vous êtes au 7-1.
(VELASCO).

SPELLCASTER

Pour pouvoir passer d'un tableau à un autre, aidez-vous des personnages que vous trouverez en déplaçant la flèche de "LOOK".
Par exemple: pour aller au troisième tableau, il faut diriger la flèche dans le plat de spaghetti, et vous trouverez le personnage Kuma qui vous indiquera votre nouvelle mission.
(Thomas LALANDE).

R-TYPE

Pendant le compte à rebours de l'écran continue, faites tourner le manche du joystick dans le sens inverse des aiguilles d'une montre; vous accéderez alors au "SOUND TEST". Mettez-vous sur la musique "OO" qui est la "MUSIC END", ensuite appuyez sur le bouton n°2 du joystick et dirigez le manche du joystick à gauche. Vous verrez apparaître le son "95", placez-vous sur le son "75". Ensuite faites jouer, tous les sons compris entre le numéro "75" et "3Ø", revenez à l'écran continu et faites tourner le manche du joystick dans le sens des aiguilles d'une montre, vous verrez alors s'afficher une vingtaine de crédits, recommencez l'opération 2 ou 3 fois pour pouvoir obtenir 99 crédits.
(Grégory MENGHI).

AFTERBURNER

Pour devenir invulnérable, presser 11Ø fois la touche "PAUSE".
(Laurent BOZEK).

TIME SOLDIERS

1ere. éteignez la Sega, appuyez sur les boutons 1 et 2 des deux manettes et allumez la Sega. Appuyez jusqu'à la page de présentation.
2ème. Maintenant jouez à deux, prenez la manette 1 et avancez. Vous verrez le joueur 2 disparaître.
3ème. Enfin, il ne vous reste plus qu'à avancer et arrêter vos ennemis, car ils tireront sur le joueur 2 qui est invisible. De plus les gros ennemis ne tireront pas.
(Jean-Paul ORTS).

POSEIDON WARS 3-D

1°- Quand "GAME OVER", apparaît à l'écran, utiliser le joystick joueur n°1 et appuyez en bas 4x; à droite 3X; haut 2 fois et gauche 1x; vous aurez un jeu continu.
2°- Avec la manette du joueur n°1. Quand "START" descend sur l'écran, presser haut 1x; gauche 2x; bas 3x; et droite 4x; vous aurez un test son.
(Eric LIEBGOTT).

F-16 FIGHTING FALCON

Poussez le bouton #1 du joystick joueur N°1, quand "LEVEL Ø1", apparaît à l'écran, pressez la touche directionnelle de haut en bas pour choisir vos étapes.
(Eric LIEBGOTT).

SNAIL MAZE

Vérifier qu'il n'y a ni cartridge ni carte dans la console. Appuyez sur le bouton directionnel en haut et en même temps les boutons #1 et #2. "SNAIL MAZE" apparaît.
(Eric LIEBGOTT).

SHANGHAI

Au titre pressez 1Ø fois le bouton "PAUSE", sélectionnez "GAME", puis au nouveau menu choisir "START SOLITAIRE", un menu "LOAD STORED PATTERN" apparaît. Dans ce menu choisir "SECRET GAME". Ce jeu secret se joue dans le jeu "CONCENTRATION".
(Eric LIEBGOTT).

BLADE EAGLE 3-D

Quand au début du jeu "BLADE EAGLE" apparaît; mettre le bouton directionnel en bas. Et faites lui faire une rotation vers la gauche. Cette rotation doit être complète pour finir à nouveau en bas. Si cela est fait correctement vous apercevrez à droite du mot "EAGLE" un select round de Ø à 8. O est le premier niveau.
(Eric LIEBGOTT).

GANGSTERS TOWN

Lorsque vous perdez, tirez dans votre chapeau (en vol). Cette option n'est valable qu'une fois.
(Fabien BIREMBAUT).

PIT-POT

Il ne faut pas tuer trop de monstres dans la même salle, sinon ils iront 2 fois plus vite.
(Fabien BIREMBAUT).

ASTRO WARRIOR

Pour le 1er monstre, tirez sur les 4 petits carrés d'abord puis sur celui du milieu, pour le 2ème tirez sur les 4 petits ronds. Puis sur le milieu, pour le 3ème tirez sur les pattes puis au milieu (sa "bouche"):
(Fabien BIREMBAUT).

TRANSBOT

Il suffit de laisser le doigt appuyé sur le bouton 1 dès la page de présentation. Ne pas lâcher avant que le choix des options apparaissent: vies infinies, "Power" infinie, "Arm" infinie. On peut bien sur, tout choisir en même temps.
(Jean-Jacques NOHALES).

CYBORG HUNTER

Pour vaincre les boss des tableaux C et E, tirez dessus et passez en dessous d'eux quand ils sautent sans rien faire d'autre. Le boss du niveau F demande plus de réflexes et de chance qu'une tactique particulière. Par contre, le truc infaillible pour vipron (niveau G) et qui ne marche pas pour les autres, consiste à utiliser la machine volante. Tirez (sauf s'il est en flamme), décollez pour éviter sa boule de feu ou son attaque fulgurante puis recommencez à tirer.
(Emmanuel MEHOIS).

TIME SOLDIERS

Brancher les 2 manettes. Choisissez le mode 1 joueur. Quand le joueur 1 est mort utiliser le 2ème joueur. Vous pourrez ainsi finir le jeu.
(Eric LIEBGOTT).

JEUX... CRACK
NINTENDO

MARIO BROSS

Pour débuter une partie à l'endroit où vous avez perdu la précédente, appuyez sur A en même temps que le bouton START. Ce truc vous épargnera ainsi de perdre inutilement des vies et de reprendre la partie du niveau auquel vous avez perdu auparavant.
(Stéphane MEDINA).

SUPER MARIO BROS I

Quand vous dépassez au minimum le 2.1, et vous perdez, faites A et sort, et vous aurez toujours trois vies, mais pour cela, il faut attendre l'écran de présentation. Cela marche toujours après le 2.1 etc.... (Philippe ALBERICI).

KUNG-FU

1) Lorsque TOM TOM tourne dans les airs, dans votre direction, appuyez sur le bouton "UP", cela fera sauter Thomas qui attaquera TOM TOM dans les airs.
2) Un bon moyen de gagner 5000 extra points en battant 12 grippers en une seule lutte. Ceux, celles que vous envoyez ne comptaient pas plus que le lanceur de couteaux au TOM TOM. Alors laissez les passer et utilisez vos poings contre les grippers.
(Stéphane BALBIANO).

R.C PRO AM

Ramassez des gages cylindriques le plus rapidement possible, elles vous empêcheront d'aller vous écraser sur les côtés de même quelles vous protégeront des barrières de sécurité.
(Stéphane BALBIANO).

TRACK AND FIELD II

Pour réussir plus facilement à gagner à la natation, il faut dès le signal de départ, appuyer en bas de la manette ce qui permet de nager en papillon plus rapide que (......). Une fois lancé, laisser son doigt appuyez sur "B" ce qui permet de ne jamais s'arrêter pour respirer et en même temps appuyer répététivement sur A pour pouvoir avancer plus vite.
(Stéphane BALBIANO).

RAD RACER

Pour obtenir l'option de jeu continue, enfoncer le bouton "A", tout en pressant le bouton START lorsque l'écran de présentation apparaît. Vous reviendrez à l'endroit où vous avez perdu.
(David PAIN).

EXCITEBIKE

Appuyez sans arrêt sur A pour remonter plus vite sur votre moto.
(Mourad GUEBLI).

PUNCH OUT

2 codes pour New York
jour: 0057375423
nuit: 7778073454
(Matthieu).

THE GOONIES II

S'y vous avez des blêmes dans ce jeu, prenez le mode suite et tapez:
S'GNY4W'!N"!'F.
(Brice GARCIA).

KUNG-FU

Pour tuer les ennemis de fin d'étage
1 étage: il suffit de se baisser puis taper avec les pieds jusqu'à ce qu'il recule, alors reculez puis recommencez.
2 étage: se baissez pas trop près de lui quand il va lancer son boomerang, l'éviter et sauter en donnant un coup de pied et récidiver.
3 étage: approchez-vous de lui, sautez en donnant un coup de pied, si vous voyez qu'il va donner un coup de poing se baisser puis taper avec le pied, si vous voyez qu'il va donner un coup de pied, sauter en donnant un coup de pied.
4 étage: il suffit de baisser, et donner des coups de poings, quand il disparaîtra, avancer, quand vous ne pourrez plus avancer, se baisser puis donner des coups de poings, et des coups de points au ventre.
5 étage: donnez un coup de pied puis se baisser et donner des coups de poing.
Et vous aurez gagné, vous recommencez au début, le dragon marquera 1.
(Sébastien DURAND).

PC ENGINE

HEAVY UNIT

Pour écouter toutes les musiques: pressez Fire 1, Fire 2, joystick gauche et select.

Pour sélectionnez le niveau de difficulté. Bouton 1, joystick gauche. Select. (Sur l'écran de présentation.)
(Cédric LUPETTI).

CYBER CROSS

Pour reprendre au niveau où on a perdu, pressez simultanément sur joystick bas, bouton 1, bouton 2 et select et run.
(Cédric LUPETTI).

KID

Il y a une fleur cachée qui donne une vie tout à gauche du tout premier stage...
(Daniel CHARBIT).

TIGER HELI

Si vous avez une manette à tir automatique, activez la et faire droite + 2 lorsque l'hélicoptère descend, vous pourrez avoir ainsi jusqu'à 7 crédits.
(Daniel CHARBIT).

TIGER HELI

Au tout début du jeu, tirer une bombe à gauche de l'écran pour avoir 3 vies supplémentaires.
(Daniel CHARBIT).

TALES OF THE MONSTER

Faire select, 1 et 2 en même temps et vous accéderez à un écran ou vous pourrez tapez des mots. Speed-up par exemple a des effets amusants.
(Daniel CHARBIT).

R-TYPE II

Pendant la présentation, appuyez sur select et run et entrez un de ces codes pour commencer directement avec des armes:
CHK - 9488 - NB
DGE - 8955 - MB
CEA - 5902 - NA
DEA - 8884 - NB
DEA - 1073 - NA
DDA - 8388 - MA
DCB - 9883 - MA
CIL - 0313 - NB
CCB - 5872 - MB
BHA - 4228 - NB.
(Thibault ZOETE).

SHINOBI

Pour le mode musique, appuyez select longtemps.
(An Dung NGUYEN).

PARANOIA

Pour ouïr toutes les musiques : Bouton 1, bouton 2, Select et Run. Vous ne devez jamais relacher les boutons.
Pour rentrer dans le second monde (plus dur)
Bouton 1, Bouton 2, Select, Gauche et Run. Vous ne dez jamais relacher les boutons.
(Destroy)

WONDERBOY III (CD ROM)

Pour avoir la possibilité de continuer après chaque partie, tapez 68K dans la table des hi-scores. Pour obtenir les chiffres il suffit de maintenir la touche Select appuyer.
(Destroy)

HEAVY UNIT

Pour rendre le jeu plus dificile. Restez appuyer sur les touches: I, II, Select et Gauche
(Destroy)

MR HELI

Pour obtenir au maximum 99 crédits.
Appuyez sur les touches: Run, I, deux fois sur II, et I. Si vous pressez de nouveau le bouton I vous verrez votre crédit augmenter.
Run pour démarrer.
Pour écouter toutes les musiques.
Même opération mais cette fois ci inverser la touche I avec la touche II.
(Destroy)

SUPER VOLLEY BALL.

Pour crever la ball:
Rester appuyer sur le bouton II et sur la touche Haut, ensuite appuyer sur le bouton I, la balle s'élève. Une fois qu'elle est rouge allez vers le bas tout en maintenant la touche II enfoncée et appuyer sur le bouton I.
Pour servir hyper haut:
Rester appuyer sur Haut et sur le bouton II, une fois que la balle est devenue rouge, appuyer sur le bouton I.
Ces astuces fonctionnent également dans la version original, c'est à dire dans les salles de jeux.
(Destroy)

DANGER EXPLORER

Objets :
La fiole bleue en transparence vous remets votre énergie initiale.
La fiole blanche marquée W vous permets de faire remonter votre énergie.
La bouteille bleue repousse tous les adversaires présents à l'écran.
La chaussure avec une aile vous rends plus rapide pendant un certain temps.
La bague avec rubis vous rends invulnérable pendant un certain temps.
La hache sert au personnage qui en a déjà une.
Le miroir, très rare, est pour la femme
(mot de passe JBBNJ-HDCOG).
Mot de passe des personnages:
FIGHTER : ADJPJDMOOA
THIEF : BDJFJMAFJI
WARLOCK : CMDPJMCGBK
WITCH : DGJAMGBNGC
BARD : EMGKJMDOBE
BISHOP : FDJAJDAFGM
ELF : GGJKJDIGOO
DWARF : HDMFMJENJG

Différents montres:
- Taureau humain
- Chenille
- Gorgone
- Crabe géant
- Moines
- Tigre géant
- Méduse
- Dragon à trois têtes
- Personnage humain géant
- Tête de diable avec doigts.... etc.....

Quelques astuces pour différents monstres
-Niveau avec méduse bleue entourée de ronds gris:
Détruire tous les ronds, sauf un qui tournera autour de la méduse puis tirer sur la méduse en tournant autour.
-Dragon à trois têtes:
Se mettre en haut, à droite et ne plus bouger. Le géant restera bloqué (voir croquis).
-Personnage géant:
Se mettre en haut, à droite et ne plus bouger. Le géant restera bloqué (voir croquis).
-Niveau final: visage du diable avec ses doigts:
Se placer soit à gauche, soit à droite en haut de l'écran, dans un petit renfoncement (voir croquis).

Mot de passe pour chaque niveau:
- JNNCGIMBHG
- ALJFJDOLOE
- ACDKJKIEOI
- JECOJNNKBO
- JANLJNMABG
- JPNEJNBPAI
- ADBFDGNPJC
- AOBFJMPKJG
- AHEPJCJEKK
- JNNBJNEFBC
- JCPEJHAEGA
- JKNIMCEEHC
- JOINJHFOHF

Niveau final :
JCAEGEDANG.
(Daniel HERZOG).

SHINOBI

Une petite aide au début du jeu, après avoir appuyer sur Run lorsque la mission 1 s'affiche à l'écran, maintenez le bouton select, appuyez, puis à l'aide des boutons 1 et 2, choisissez votre niveau: sur le bouton 2, une pression pour aller au 2è niveau, deux pressions pour le niveau 3, quatre pressions pour le niveau 4. Quand au bouton 1 il sert à choisir entre les 3 scènes du niveau 1.
(Guillaume PELGE).

SHINOBI

Appuyez sur select lors de l'écran de présentation, lorsque le sigle japonais s'arrête et vous arriverez au menu musique...
(Daniel CHARBIT).

SHINOBI

Pour accéder au select round, lorsque l'ordinateur marque mission 1... appuyez sur select et attendez que l'écran devienne tout noir. Alors, appuyez sur 1 et 2, de 1 a 3 fois pour choisir round et niveau.
(Daniel CHARBIT).

PC & COMPATIBLES

BATTLETECH

A)DANS LA CITADEL:LE
-Effectuer les missions au Training Center
-Prendre des cours à la CITADEL (dernière catégorie)
-Placer son argent au COMSTAR. Investir de préférence dans DEFHES (4% intérêts) et BAKPHAR qui permet de gagner le double ou perdre la moitié de son investissement.
Missions:
-1ère: Aller au coin S.E. puis revenir (LOCUST).
-2ème: Retrouver des débris (WASP/CHAMELEON).
-3ème: Détruire un Mech immobile (CHAMELEON).
-4ème: Détruire les Humains (CHAMELEON).
-5ème: Combat contre un Mech (").
-6ème. Combat contre deux Mechs (").
-7ème: Combat contre trois Mechs (LOCUST).
Normalement à cette mission au lieu des 3 Robots il y a 4 Jenners, ne pas chercher à les combattre: il faut se servir du scanner:
Si il y a 4 robots, courir vers le nord, les messages vous indiqueront que la CITADEL a été détruite, passer par l'ouverture située en haut à gauche et s'enfuir par la sortie Ouest. Si il y en a 3 combattre normalement.
-Direction STARPORT

B)STARPORT:
On entre par l'Ouest de la ville
-Acheter les Clothes, aller au Hall d'inauguration et revenir pendant la cérémonie on récupère alors REX et son Mech.
-Acheter le Terrain Mapper, le Holodisk Player (à la vidéo but).
-Acheter des armes (Inferno de préférence) et des armures.
-Aller au Speed Shop du Mechit Lube et gonfler ses Mechs.
-Repartir à la CITADEL (au coin Nord Ouest) entrer dans les Barracks visionner le disk.
-Aller chercher des agents:
-EDWARD à l'hôpital (32.80/62.00).
-RUSS à la prison (50.80/54.00).
Attention: Russ est un traître mais on peut récupérer son Robot.
-ZEKE au Mechit Lube (STARPORT).
NOTE:Les agents ne se trouvent pas toujours dans les mêmes villes, mais ils sont toujours au même endroit (EDWARD dans un Hôpital,...).

-Aller prendre des cours de Technique dans un Mechit Lube. Demander :"Ask to apprentice" désigner ZEKE.
-Aller à l'inventor's hut (36.40/47.60) pour réparer le disk.
-Direction "small cave" (42.80/54.00) sur une petite île.

C)DANS LA CACHE:
Il faut aller devant les ordinateurs, sélectionner 3 chiffres (un pour chaque couleur: Red, Blue, Yellow), s'ils sont dans le bon ordre, ils permettent l'ouverture d'une porte. Voici les codes correspondants à l'ouverture des portes. Les portes ne sont pas numérotées, à vous de trouver à quelle porte correspondent les codes suivants:

RED	BLUE	YELLOW
1	35	
2	718	
15	14	11
13	31	4
28	24	16
25	33	10
29	12	6
20	27	22
17	19	26
8	921	
30	23	32

-Descendre par l'escalier et cliquer les planètes suivantes: PESHT, BENJAMIN, SKYE, SUMMER, RYERSON, KATHIL, ACHERNAR, Aller sur l'ordinateur.
-Sortir aller au Nord Est dans la salle d'ordinateur et activer les machines.
-Aller à l'Hyper Pulse Generator devant un terminal et envoyer le message. FIN.
(Laurent LARRIEUX).

TEENAGE QUEEN

Pour PC CGA, Hercules sur la disquette n°1 se trouve des documents qui vont de OO.MGA à 12.MGA. Ce sont les images que l'on voit au fur et à mesure que l'on déshabille, notre playmate favorite. Pour ceux qui salivent devant l'écran sans jamais arriver à la dénuder, il suffit de remplacer le document 12.MGA est devenu le document OO.MGA et l'inverse, grâce à ce petit "truc" l'ordinateur chargera l'image de votre adversaire dénudée à la place de celle-ci toute habillée.
Pour PC EGA sur la disquette n°2 se trouvent des fichiers qui vont de OO.EGA à 12.EGA. on procède de la même façon que précédemment mais cette fois en modifiant les documents en .EGA de la disquette n°2, la même chose se produira alors.
(Sylvain PERRIN).

WORLD CLASS LEADERBOARD

En appuyant sur la touche "P", vous pouvez taper les balles à ras du sol. (On peut donc éviter les arbres).
(Jean-Christophe GUEZ).

PITSTOP II

Pour user les pneus de votre adversaire, doublez-le et ralentissez un peu en essayant de l'empêcher de vous doubler. Lorsqu'il est juste derrière vous, ralentissez violemment puis réaccélérez. Vous userez ces pneus et l'obligerez à retourner au stand.
(Jean-Christophe GUEZ).

VETTE

Si vous n'arrivez pas à négocier les virages sur l'autoroute, appuyez sur la touche 5 du clavier numérique, si vous jouer avec celui-ci, sinon sur la touche K et vous passerez sans aucun problème.
(Marc PIACENTILE).

KING OF THE BEACH

Pour avoir plus de chances pour marquer le point, jouer en faisant trois touches de balles, le point se terminera obligatoirement par un smatch impossible à rattraper pour vos adversaires.
Voici les touches pour le service:
-L: service par en dessous
-M: service smatch
Appuyez une fois puis lorsque la balle est la plus haute, appuyez une nouvelle fois.
-%: service type "tennis", même procédure que service smatch.
(Marc PIACENTILE).

SIM CITY

Si vous voulez utiliser une centrale atomique, placer celle-ci dans un coin de l'écran le plus éloigné possible des autres constructions, pour éviter des dégâts en cas d'accident atomique. (Marc PIACENTILE).

ROGER RABBIT

Pour passer l'énorme caisse qui vous bloque le passage au poteau "L", vous devez:
1/ passer la première flaque de trempette avec les chaussures qui glissent.
2/ tuer les fouines avec des cigares à pétard ou autre gag marrant que vous trouverez dans les caisses avoisinantes. (pour faire rire une fouine, il faut qu'elle soit de face).
3/ revenir sur votre chemin et recouvrir la flaque de trempette par de l'huile collante, (vous aurez alors fabriqué un chemin sur la trempette.).
4/ une fois revenu au début, vous monterez chercher l'aimant (vous redescendrez grâce au gag qui ouvre une trappe sous vos pieds).
5/ vous n'aurez plus qu'à aller au poteau "E" et à monter. Là, vous trouverez un boîtier contre le mur, déclenchez-le et des crochets apparaîtront. Utiliser l'aimant pour vous y accrocher. Vous serez emporté au deuxième niveau.
(Thierry NICOLAS).

BUDOKAN

Voici les meilleures armes à choisir pour les différents matchs:
1: Goro Suzuki, prendre le Kendo.
2: Eiji Kimura, prendre le Nunchaku.
3: Jimmy Doran, prendre le Kendo
4: Shigeo Kawamara, prendre le Bo.
5: Tetsuo Okabe, prendre le Nunchaku.
6: Arnie Gustapson, prendre le Kendo.
7: Hiroshi Ikeda, prendre le Nunchaku.
8: Miyuki Nirose, prendre le Nunchaku.
9: Randy Wu, prendre le Bo.
(Christophe HEYREND).

SABOTEUR II

Voici quelques noms de code: Jonin, Kine, Kuji Kiri, Saimenjitsu, Genin, Milu Kata...
(Stéphane REVILLARD).



➡ C.C.M. ➡

SI VOUS NE TROUVEZ PAS CI-DESSOUS TELEPHONEZ

"Cash & Carry Micro"
37, rue des Mathurins
75008 PARIS



Commandes Téléphoniques
☎(1) 40 16 04 02

Tous nos produits sont compatibles A500 et A2000

Les Périphériques de L'amiga 500

10021	Moniteur couleur HR	2390
10008	Disque 20 mo + 2 mo ram	6790
10012	Disque dur 20 MEGS	4890
10007	Prise Péritel	150

RAM POUR A590 (UNIQUEMENT)
Par Kit de 512K 615 FRS ttc
code R590

EXTENSION 512K POUR AMIGA 500
AVEC HORLOGE
OPTEZ POUR LA QUALITE
790 FRS

Note
AMIGA 500 AMIGA2000 A590 A2058
Sont des marques déposées de Commodore Inc.

Périphériques et accessoires (500/2000)

10005	Lecteur 3 1/2 extra plat	910
10006	Lecteur Standart	990
10072	Lecteur 5"1/4	1435
10030	SCANNER A4 N&B	4590
10009	Imprimante 80 col 100 cps	1300
10010	Imprimante 80 col 120 cps	1480
10011	Imprimante couleur 9 aig.	1990
10031	Joystick INFRA ROUGE	395
10013	Joystick QS	70
10014	DISQUETTESMarque lcs 10	110
10015	DISQUETTES Marque lcs 50	500
10016	ECE MIDI	505
10016	Tapis Souris	50
10032	Carte Accélératrice + 2 Meg	12490
10036	Support écran orientable	215
10037	Bte Disquettes + clef (40 3.5)	69
10020	Boite Posso pour 150 3.5	129

UTILITAIRES

20005	DIGIVIEW GOLD	NC
20006	DELUXE PAINT III	790
20007	B.A.D.	315
20008	ANIMAGIC	700
20009	PROFESSIONAL DRAW	1300
20009	PHOTON PAINT 2	890
20010	3D DEMON	700
20011	GFA BASIC	650
20012	CLIMATE	250
20012	PROJECT D	NC
20013	KINDSWORDS 2	560
20034	DIGIPAINT 3	790
20015	AMAX (avec 128 k de rom)	NC
20016	Pixmate 1.1	415
20017	Fantavision	390
20018	THE DIRECTOR	485
20019	SCULPT 3D XL	1210
20020	SCULPT ANI 4D JUNIOR	995

NOUVEAUTES DU MOIS

NOUVEAU
POUR A500 A2000 A1000
MASTER SOUND
DIGITALISEUR DE SON
Les tests faits sur le hard et le soft de ce digitaliseur donnent des résultas dignes des grands du marché.
350.00 Frs
MS1011

ENFIN!!!
EXCELLENCE FRANCAIS
Le meilleur traitement de texte sur AMIGA.
Logiciel et Doc en Français
1790 FRS
EX1010
✪✪✪✪

GONFLEZ VOTRE A2000
EXTENSION MEMOIRE
2 MEGAS 4390 FRS
4 MEGAS 6210 FRS
6 MEGAS 7210 FRS
8 MEGAS 9990 FRS

PC XT OU AT
POUR VOTRE A2000
Comprenant:
Carte PC et Lecteur 5 1/4
DOS 3.30 GWBASIC
KIT PC XT AVEC 512K
2500 FRS
KIT AT AVEC 1 MEGA
5500 FRS

NOUVEAUTES JEUX
NOUS CONSULTER
DU NOUVEAU TOUS LES JOURS

EXEPTIONNEL

DISQUETTES 3"1/2
Double Face 135TPI
AVEC ETIQUETTES
☞ PAR 50 310 Frs
☞ PAR 100 560 FRS
BD011

SUPER SOURIS
ENFIN UNE SOLIDE!!!
AVEC TAPIS ET SUPPORT SOURIS
309 TTC

VENTE DE MICROS
PC Compatibles et autres
NOUS CONSULTER

NOUVEAU
DISQUE DUR POUR A2000
40 MEGAS 29 MS
7190 FRS TTC
105 MEGAS 25 MS
9990 FRS TTC
200 MEGAS 15 MS
17000 FRS TTC
Nos disques sont montés en File card et livrés pret à l'emploi (format. etc..) AUTO BOOT

RAM POUR A2058 (80ns/100ns)
OU EXTENSION MICROBOTICS
1290Frs ttc le MEGA
code e2000

TOUS NOS PRODUITS SONT GARANTIS
ET DE MARQUES CONNUES
NOUS NE CRIONS PAS QUE NOUS SOMMES LES MEILLEURS (ou autres) MAIS
Notre SAV retourne un Micro en moins de 8 jours (Hors Port)

COMMENT COMMANDER

PAR COURRIER : Passez votre commande avec code et détail, ajoutez 35 Frs de participation aux frais et joignez votre adresse, téléphone et règlement, Chèque, Visa ou CR. Pour un règlement par Visa ou CB indiquez le N° complet, le nom sur la carte et la date d'expiration.
PAR TELEPHONE: AU 40 16 04 02 CB VISA OU CR BIENVENUS. TOUS CREDITS NOUS CONSULTER.
Cette annonce n'est valable que pour ls mois de sa parution et remplace les précédentes. (Mars 93)

Recto Verso

Eh oui, bous mé réconnaissez, c'est encore moi. Alors comme ça, vous pensiez que c'en était fini de MIx, qu'à force de faire du tourisme micro et de confondre jeux d'aventures et sentiers de grandes randonnées, j'allais sacrifier mon légendaire sens de l'orientation à l'autel du Guide Bleu ? Tsst.

DENIS LOUBET

Denis Loubet est un type épatant, aussi, je commencerai par lui rendre hommage. Qui est Denis Loubet? se demandent avec raison les lecteurs qui ne le connaissent pas tandis que ceux qui croient le connaître se demandent pourquoi on parle de lui ici, en fait à tort, vu qu'ils se trompent également et qu'on ne parle pas du même Denis. Moi, c'est Denis R. Loubet. Enfin non, moi, c'est Moulinex. Je veux dire que c'est de Denis R. Loubet dont je veux vous parler. Après une enfance dont j'ignore tout et un certain nombre d'années passées à faire je ne sais quoi, on retrouve Denis (R. Loubet) aux Etats-Unis. On pourrait en déduire qu'il s'agit là d'un de ces américains moyens dont l'histoire des Etats-Unis est pleine et passer à autre chose parce que ça commence à bien faire mais que l'on ne s'y trompe pas, Denis Loubet (R.) est bel et bien français et pas aussi inconnu que ça. Non, pas ça, ça. Ah flûte! Du coup, je ne sais plus où je voulais en venir. La suite après une petite page de pub. Et n'en profitez pas pour aller boire une bière. **Ultima V** sur Apple II, PC/Clones C64 et Atari ST (Edité par Origin System) est un jeu fabuleux dans lequel on rencontre une infinité de personnages tous plus barges les uns que les autres. Par exemple, il y a un magicien qui cherche un cheval qui parle et une petite fille chiante comme la pluie qu'il ne faut tuer à aucun prix. La petite garce est en effet en possession de renseignements capitaux pour la suite du jeu. Remarquez, il n'est pas spécialement malin de tuer tout ce qui bouge, dans Ultima V: prenez un village au hasard et massacrez les habitants pendant la nuit. Oh, ce n'est pas que l'entreprise soit vraiment périlleuse: il suffit de les égorger pendant qu'ils dorment. Ça marche à tous les coups, quelle que soit la force du dormeur. C'est très vilain et du reste, le programme affiche immédiatement «Murdered» (assassiné). Les choses pourraient en rester là mais voilà, il suffit que vos personnages meurent et catastrophe! Lorsque vous êtes réincarné, le programme vous rogne un bon nombre de points, histoire de vous apprendre à massacrer les pov' paysans et l'on vous informe que cette action n'est pas digne d'un Avatar (sorte de paladin). Ceci étant, tous les personnages d'Ultima ne sont pas aussi sympas: un monstre, ravi de rencontrer un aventurier car «il n'a pas joué aux devinettes depuis longtemps» lui demande ce qui est «gros comme une maison» et «rond comme une soucoupe». Apparemment, lui aussi est un peu givré car si le joueur ne répond pas, il lui tape dessus. D'ailleurs, il faut en général se méfier des personnages qui posent des questions. Par exemple, si vous répondez «non» au moine qui vous demande «aimez-vous Black Thorn?», on vous conseille d'aller voir le Grand Inquisiteur. Si votre naïveté vous conduit chez ce triste sire, vous ne tarderez pas à vous retrouver en prison. Un peu plus loin, au «Serpent Hall» pour être précis, on rencontre un type bizarre venu d'un lointain pays en tapis volant (bien entendu, on peu récupérer ledit tapis). Sapristi! Ça me revient maintenant: le personnage, français comme en témoigne son déplorable accent (lorsqu'il parle, l'écran affiche «ze» au lieu de «the»), dit être l'élève d'un puissant magicien français, un certain monsieur Loubet... Voyez comme tout se recoupe, Denis R. Loubet est le nom du graphiste de la série Ultima. Au début, il s'occupait des dessins des manuels, puis de ceux du jeu. Marrant, non?



CHAOS !

Ok, autre chose alors. Dans **Chaos Strikes Back** sur ST (FTL), il existe deux passages secrets dans la prison du début: l'un d'eux conduit au «héros du bien» et l'autre au «héros du mal». Comme il vaut mieux posséder une équipe soudée, seul l'un des deux peut être enrôlé (il n'est possible d'ouvrir qu'un seul passage). En général, c'est une bonne chose car ces héros sont relativement plus costauds que l'équipe classique, qu'elle soit issue de la prison ou importée de Dungeon Master. Pour le héros du bien, il faut combattre des momies et pour le héros du mal concasser des tas de pierres. Des tas de tas de pierres, même. Du coup, il est possible de monter de niveau dans la prison. Autre détail fascinant sur Chaos, il semble que chaque jeu soit différent. Oh, bien sûr, les plans restent les mêmes, mais renseignements pris auprès de nombreux aventuriers, d'une disquette à l'autre, on ne rencontre pas forcément les mêmes monstres aux mêmes endroits; idem en ce qui concerne les trésors. Décidemment, CSB est une grande et belle chose.

Allez, Gozor, que le grand Salut vous protège et couvrez-vous bien en traversant. Vous pouvez aller pisser..

MOULINEX

OFFRE FANTASTIQUE

DEVENEZ GRATUITEMENT MEMBRE DU CLUB MICRO AVENUE ET RECEVEZ 3 JEUX AU CHOIX POUR 199 F*

* plus 25 F de participation aux frais d'envoi

A320 ST-PC5¼ PC 3½-CPC K7 CPC DISK	EXPLORA AM	BAAL AM	PLAYBAC PC 3½-TH K7 TH DISK	COBRA ST CPC K7 CPC DISK	DEMONIA TH K7 TH DISC	DOSSIER KHA PC 5¼ PC 3½		FORTERESSE CPC K7 CPC DISK PC 5¼ PC 3½	GRAND PRIX 500 CC ST-PC 5¼-PC3½ CPC K7-CPC DISK TH K7-TH DISK C64 DISK	
HOT BALL AM	IRON TRACKERS ST-AM		LIVINGSTONE CPC K7 CPC DISK	MATA HARI ST - CPC K7 CPC DISK	TETRA QUEST AM	OBLI-TERATOR AM	OCEANIA TH K7 TH DISK	SUBBATTLE PC 5¼	PHARAON PC 5¼-PC 3½ CPC K7 CPC DISK	
PORT OF CALL AM	QUAD CPC K7 CPC DISK TH K7 TH DISK		RODEO TH K7 TH DISK	SECRET DEFENSE CPC K7 CPC DISK	SKRULL ST	SOLEIL NOIR TH K7 TH DISK	SPACE RACER ST CPC K7	SPACE RACER BOB WINNER PC 3½ PC 5¼	STARTRAP PC 5¼ PC 3½	
SUPERSKI ST-PC5¼ PC 3½-CPC K7 CPC DISK TH K7-TH DISK	TERRORPODS ST	INDOOR SPORTS AM	BLOOD MONEY ST	TURBO TRAX AM	LEATHERNECK AM	TEMPLE OF APSHAI C64-D - PC 5¼	X-RAY TH K7 TH DISK	ZONE PC 5¼ PC 3½	MONTEZUMA'S REVENGE PC 5¼	

AM : AMIGA - TH : THOMSON - ST : ATARI ST - CPC AMSTRAD CPC - PC : IBM PC et compatibles - C64 : COMMODORE 64

UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE :

Je profite immédiatement de l'offre exceptionnelle de bienvenue au Club. Je désire recevoir les 3 titres que j'ai sélectionné au prix de 199 F TTC + 25 F de frais d'envoi et je deviens automatiquement Membre du Club MICRO AVENUE.

LES AVANTAGES DU CLUB MICRO AVENUE :

En qualité de Membre du Club :
- Vous recevrez gratuitement à votre domicile, la liste de toutes les nouveautés du CLUB MICRO AVENUE plusieurs fois par an.
- Vous choisirez tranquillement chez vous les titres que vous désirez recevoir. **Vous n'avez aucune obligation d'achat.**
- Vous bénéficierez des supers prix réservés aux Membres du CLUB MICRO AVENUE.
- Vous pouvez acheter vos logiciels à la boutique du Club en profitant de tous vos avantages personnels.

VOS AVANTAGES PERSONNELS :

- **Profitez en plus du super avantage réservé en permanence aux membres du CLUB MICRO AVENUE : pour chaque logiciel acheté au prix Club, vous pourrez en choisir un deuxième avec 20 % de remise sur son prix catalogue (+ frais d'envoi).**
- En parrainant un ami, un membre de la famille et si il ou elle devient membre du CLUB MICRO AVENUE, vous recevrez un bon de remise de 20 % à valoir sur votre prochain achat d'un logiciel au prix catalogue, et sans limitation du nombre de parrainages. Vous pouvez profiter de tous ces avantages, sans droit d'entrée, ni aucune cotisation au club. Il vous suffit seulement d'acheter sans aucun risque 3 logiciels pour le prix d'un (199 F TTC + 25 F d'envoi).

VENEZ VOIR LA BOUTIQUE DU CLUB



DANS LE HITECH CENTER

58/60, av.de la Grande Armée 75017 PARIS
Tél. : (1) 45 72 24 30 - (1) 40 55 95 95

LA GARANTIE TOTALE DE SATISFACTION :

Tous nos logiciels sont neufs et identiques à ceux du commerce. Si toutefois et malgré toutes nos précautions, un logiciel était défectueux, il vous serait immédiatement échangé, sans discussion.

BON DE COMMANDE

A RENVOYER A MICRO AVENUE
BP 150 - 75821 PARIS CEDEX 17

	TITRES	MACHINE
N° 1		
N° 2		
N° 3		

OUI, envoyez-moi ces trois logiciels dont j'ai noté les références ci-dessus. Je vous joins à ma commande mon règlement de 224 F (l'offre de bienvenue à 199 F + 25 F de frais d'envoi) par :
CHEQUE - C.C.P. - CB N°
expire /

Vous m'acceptez immédiatement dans votre CLUB MICRO AVENUE, je deviendrai Membre du Club à part entière et vous me ferez parvenir le catalogue et ma première vignette de réduction de 20 %.
Pour toute commande passée dans le catalogue au prix Club, ou pour tout achat effectué à la BOUTIQUE DU CLUB, j'aurai le droit d'acheter un logiciel avec une réduction de 20 %. A chaque parrainage, le CLUB MICRO AVENUE m'enverra gratuitement une vignette de réduction de 20 %, ou je la prendrai directement à la Boutique du Club. Je pourrai quitter le Club à tout moment par simple lettre, ou continuer à profiter de tous les avantages en restant au Club.
Je ne m'engage à aucun autre achat.

NOM .... PRENOM ....
ADRESSE ....
....
CODE POSTAL .... VILLE ....

Vous pouvez également passer votre commande à la boutique du club. Cette offre est limitée à un envoi par foyer, réservée aux nouveaux adhérents et à la France Métropolitaine, et valable dans la limite des stocks disponibles.

SIGNATURE INDISPENSABLE (celle des parents ou tuteur pour les mineurs).

JOY 4

AMIGA

CONTACT

06 N°2003033
Cb. contact pour échanges sur Amiga 500. Env. liste à THERESE Alfred. 9 R. du Malonat. 06300 NICE.

25 N°2003039
Cb. contacts sérieux pour éch. de softs sur Amiga. Contacter Jean-François. Tel.: (16).81.81.25.48.

62 N°2003051
Acb., vds., ou éch. softs. Contacter GALVAIRE Cbristopbe. 1 R. Jean Rostand. 62160 Bully-Les-Mines. Tel.: (16).21.29.18.67. (rép. ass.).

92 N°2003061
Recb. contacts sympas, durables et sérieux sur Amiga pour écb. (Paris et rég. paris.). Contacter Fabrice. Tel.: 47.81.15.16. (ap. 19b.). Ou le week-end.

93 N°2003062
Vds. ou éch. jx. sur Amiga. Contacter BAJOLAIS Fabrice. 25 Av. des Cbevrefeuilles. 93220 GAGNY. Tel.: 43.88.09.01.

VENTE

60 N°2003034
Vds. Kit AT A2286 + lect. 1.2 Mg + 1 Mg Ram + disqs. pour A2000. (très peu servi). Prix : 6990 F. Contacter Pascal. Tel.: (16).44.24.22.48. (le week-end.).

75 N°2003070
Vds. pour Amiga, 3 jx.: Double Dragon II : 150 F. + Afterburner : 130 F. + Power Drift : 170 F. Contacter Matthieu. Tel.: 45.31.23.45.

75 N°2003071
Vds. nbrx. softs et Dom-Pub sur Amiga. Contacter Mr. SAHEB. 23 R. Simart. 75018 PARIS.

92 N°2003072
Vds. Amiga 500 complet, (état neuf, 1 mois). Prix : 2600 F. Handy Scanner 3-1 : 2000 F. Profess. Pag.: 2350 F. Vds. Nec P2200 (1 mois). Prix : 2200 F. (les prix sont définitifs.). Contacter Philippe. Tel.: 46.55.78.14.

AMSTRAD

CONTACT

62 N°2002967
Cb. contacts pour écb. jx., (sur K7 seulement). Env. listes à BARANOWSKI Fabrice. 14 R. Jean Bart. 62160 BULLY LES MINES. Poss. : Strider, Gbostbuster II, Cabal, Silkworm, + d'autre softs. (rép. ass.).

69 N°2003024
Recb. Sbéma pour transformer lect. Vortex 5"1/4 en Drive A et double face. Poss. nbrx. softs. Ecrire à BIMSENSTELN D. 269 Av. J.Jaurès. 69150 DECINES.

85 N°2003059
Cb. contacts sur 6128 pour écb. softs, poss. news et anciens jx., env. vite vos listes à MORINEAU Mathieu. 36 R. des Pins. 85270 St. Hilaire de Riez.

93 N°2003064
Ecb. super softs sur 6128. Poss.: Strider, Sbinobi, + autres...Contact sérieux. LELOUP Vincent. 36 Av. Parmentier. 93600 Aulnay S/S Bois. (pas sérieux s'abstenir.).

93 N°2003076
Ecb. jx. sur Amiga. Envoyez liste rép. ass., annonce sérieuse. poss. Nbx. softs. Contacter Guy. Tel.: 43.63.24.33.

VENTE

28 N°2003054
Urgent! Vds. pour 6128 DK. jx. (orig.).: (Rambo III, Robocop, Skateball, Arkanoïd II etc...). (pas cber les jx.). Contactez-moi. Tel.: (16).37.22.30.05. (le lundi seulement).

29 N°2003065
Vds. CPC 464 mono. + lect. DDI.1 + nbrx. jx. + bousse. (val.: 9000 F.). Prix : 3000 F. (à déb.). Tel.: (16).98.47.19.20. Super affaire.

39 N°2003043
Vds. CPC 6128 coul. + jx. + livre + Joys. + bousse. (prix à déb.). Contacter GUINCHARD Stépbane. Tel.: (16).84.52.21.62. (ap. 19b.).

40 N°2003028
Vds. CPC 464 + lect. disc. DDI1 + Magnum Pbaser + nbrses. nouveautés sur nbrx. jx. (Double Dragon, Sbinobi, Hard Dravin', Vigilante, Bubble Bobble, Batman, Justicier...). Contacter Xavier. Tel.: (16).59.45.70.58. (vers 18b.). Stop affaire!

45 N°2003037
Vds. CPC 6128 coul. (t.b.e.) + très nbrx. jx. + Discolo. + Hercule 2 + Joys. + man. + rev. Valeur totale: 20000 F. Vendu : 5000 F. (prix à déb.). Tel.: (16).38.76.32.04. (ap. 19b.).

46 N°2003030
Vds. CPC 6128 coul. + Bureau + Tuner + Radio Réveil + 2 Joys. + Cable de Télécbgt. + nbrx. DK jx. + btes. de rangt. + manuels + revues. Prix : 5000 F. Tel.: (16).65.35.71.18. (ap. 18b.).

51 N°2003049
Vds. CPC 6128 mono. adapt. coul. impri. DMP 2000 + 2 Joys. + nbrx. jx. et utils. Dbase 2 + livres + disqs. (vierges). Prix : 3500 F. Tel.: (16).26.81.55.83.

54 N°2003053
Vds. CPC 464 coul. + DDI1 + Tuner TV. + nbrx. jx. (orig.). Poss. Transf. K7/07 + DK (vierges). + revues + man. + bureau + bousses. (le tout en t.b.e.). Prix : 2800 F. Tel.: (16).83.41.14.46. (HR.).

59 N°2003027
Vds. Disqs. de jx. pour CPC 6128 (simple et compil.). nbrx. titres choix varié, liste et prix sur demande. Tel.: (16).20.91.40.29. (ap. 18b.). Mr. LEMAIRE. 22 R. des Tilleuls. 59650 VILLENEUVE D'ASCQ.

75 N°2003026
Vds. CPC 6128 coul. + impri. DMP 2160 + Joys. + nbrx. jx. + doubleur + copieur. Prix : 3600 F. (le tout). Tel.: 45.83.48.83.

75 N°2003074
Vds. 6128 coul. + jx.: (Cabal, Great Courts, Batman, etc....). + Multi Face 2 + Joys. + revues. (val.: 7000 F.). Prix vendu : 2500 F. (cause double usage). Contacter Jérôme. Tel.: 42.49.00.04. (ap. 18b.).

88 N°2003067
CPC 6128 (t.b.e.), + nbrx. jx. dont,: Batman 3, Double Dragon, Sbinobi, Dragonninja, Incorruptible, Altered Beast, etc.... + livres, bidouilles. Prix : 4000 F. (le tout). Tel.: (16).29.65.16.00.

91 N°2003031
Vds. CPC 464 mono. + lect. disq. + adapt. TV. + 2 Joys. + jx. (récents). (Great Court, + Golf). Val.: 5000 F. Prix : 3000 F. (t.b.e.). Contacter Romain. Tel.: 69.24.53.63.

91 N°2003050
Vds. 464 coul. + DDI1 + discs. + boite de rangt. + docs. Prix : 3500 F. (à déb.). Ecrire à M.LUNEAU. 18 R. de Savigny. 91420 MORANGIS.

92 N°2003035
Vds. CPC 6128 coul. (1 an). + nbrx. disqs. + nbrx. jx. + utils. discolo. 5.1 + TTX., Multiplan, + Joys. + livres + nbrses. revues. Prix : 1000 F. + Bureau. Prix : 3000 F. Contacter Olivier. Tel.: 47.24.24.90.

92 N°2003055
Vds. CPC 6128 + jx. + prise double Joys. + raccord magnéto. Prix : 2850 F. (le tout). Vds. Console Sega + Pistolet + nbrx. jx. Prix : 2600 F. ou 1 jx. 150 F. Contacter Pierre. Tel.: 47.89.23.46.

92 N°2003073
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. softs: (Great Courts...). + DK (vierges). + utils. Prix : 2500 F. (t.b.e.). Contacter Stéphane. Tel.: 47.45.79.89. (ou laisser message au répondeur).

93 N°2003036
Vds. CPC 6128 + mono. coul. (t.b.e.). (peu servi) + manuel d'initiation + 1 Joys. + jx. Prix : 2500 F. (cause départ). Contacter Didier. Tel.: 48.65.74.02.

93 N°2003038
Vds. CPC 6128 mono. (t.b.e.). (peu servi). + nbrx. jx. + Joys. Prix : 2300 F. Contacter Olivier. Tel.: 48.29.42.68.

93 N°2003058
Vds. CPC 464 + 1 Joys. Tir Auto + nbrx. jx.: Robocop, D.Ninja, Barbarian 2...+ 2 livres. (t.b.e.). Prix : 25000 F. (le tout). Ecrire à LOPES Raoul. 76 bld. Robert Schuman. 93190 Livry Gargan. Urgent!

93 N°2003069
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. jx. + Joys. (date acb. Avril/89). Prix : 2800 F. (à déb.). Contacter Xavier. Tel.: 43.83.58.21. (ap. 18b.).

95 N°2003052
Vds. CPC 6128 + mon. coul. (le tout 1 an.). + nbrses. DK. + nbrx. jx. + 2 Joys. + magazines + K7 + lect. de K7 + utils. + cables. Prix : 3000 F. (à déb.). Contacter Nicolas. Tel.: 34.17.27.02. (ap. 17b30.).

95 N°2003075
Vds. CPC 6128 coul. + multiface 2 + (en français). + nbrx. logs. (Kit de Télécbargt.). + revues et livres. Prix : 3000 F. (val.: 7000 F.). (neuf). Tel.: 34.68.12.41.

ATARI

CONTACT

35 N°2003060
Cb. contact durable sur STF et STE pour écb. bon jx. et softs. Env. liste à ROGER David. 16 Pl. de l'Eglise. 35137 Bedee. Tel.: (16).99.07.00.54. (ap. 18b.).

RUBRIQUE : ❏ ACHAT ❏ VENTE ❏ CONTACT

STANDARD **TARIF 50F.**

❏ AMIGA ❏ COMMODORE
❏ AMSTRAD ❏ SPECTRUM
❏ ATARI ❏ AUTRES

Par chèque, C.C.P. ou timbres Poste à joindre avec la grille.
25 F. pour nos abonnés (joindre étiquette d'expédition)

❏❏ Votre Département (à remplir oligatoirement)

PETITES ANNONCES
53 Avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Défense

75 N°2003046
Affaire en or! Ech. Détecteur de métaux spécial, (pièces/bijoux (Clubman). Acheté : 5980 F. (en parfait état), contre un 1040 + 124. (vente seule). Prix : 4000 F. Contacter Jérôme. Tel.: 43.71.27.11.

91 N°2003041
Cb. personne sympa pour contact durable sur 520 ST. Urgent! Cb. Kick Off (à petit prix déb.). N'hésitez pas. Contacter BACHELIER Hervé. 3 R. du Gué. 91530 ST. CHERON. Tel.: 64.56.31.82.

VENTE

31 N°2003057
Vds. Atari 1040 ST. (parfait état, garant. 05/90.). + nbrx. jx. (Silkworm, Chaos Strike Back, Drakkhen...). + 2 Joys. + souris. Prix : 2500 F. Tel.: (16).61.62.90.65. (ap. 18h.).

44 N°2003048
Vds. Digitalisateur Vidéo Vidi ST + docs. + logs. + garantie. (Prix très bas). Vds. Micro Bull Micral + Ecran + Cartes divers + Drives. Prix : 800 F. Contacter-moi au. Tel.: (16).40.65.66.62.

75 N°2003047
Vds. séparément 520 STF, mon. coul., imprimante. Prix : 4400 F. (le tout). Contacter SPANGARO Enrico. 269 B. R. Fbg. St.Antoine. 75011 PARIS. Tel.: 43.56.02.70. (entre 19h. et 20h30.).

94 N°2003029
Vds. Atari 520 STF. Péritel double face + 2 lect. 3"1/2 + nbrx. jx. (orig.)., utils., progs., Demo + journaux Atari, GFA 2&3. Prix : 4200 F. Contacter Mr. GRELINEAUD. Tel.: 48.83.53.83.

94 N°2003077
Atari 1040 STF. + mon. coul. + Joys. + logs. + docs. (Nov./89. ss/garant. et peu servi). Prix : 4900 F. Urgent! Tel.: 47.26.39.14.

COMMODORE

CONTACT

54 N°2003040
Cb. contact pour éch. sur C64 disq. 5"1/4. Envoyez vos listes à CHEVRIER M. 45 R. de la Libération. 54230 CHALIGNY.

83 N°2003032
Rech. personnes sympa pour former cercle d'échanges et d'achats en commun, env. nbrx. vos adresses, (rép. ass.). Contacter GARABEDIAN Y. Res. "Les Aires", 83560 VINON S/VERDON.

VENTE

59 N°2003045
Vds. ALB jx. K7: Océan Dynamite, They Sold A Million 2, Best Us Gold, Taito, Coin Op. (pas cher). Ecrire à MAISONNEUVE Sylvain. 17 R. Simon Beauchamps. 59158 MORTAGNE.

59 N°2003056
Vds. jx. K7: Phm. Pegasus, Platoon, Barbarian, Album exclusifs I, Arkanoïd. (pas cher la K7.). Ecrire à Mr. MAISONNEUVE Sylvain. 17 R. Simon Beauchamps. 59158 MORTAGNE.

75 N°2003021
C64 + lect. DK 1541 + cord. périt. spéc., + turbos, (chargt. très rap.), + lect. K7 1530 + Joys. + jx. orig., + utils. (TTX, graph. et mus.). + nbrses. DK. Prix : 1990 F. + second lect. DK. + TV. 37cm PAL/SECAM coul. Yvan. Tel.: 42.72.74.96. (ap. 18h.).

SPECTRUM

CONTACT

61 N°2003066
Rech. contact pour éch. des jx. Poss. de très nbrx. jx. (Rastan, (128K), Opération Wolf, After Burner, 1943, Thunderblade). Ecrire à DURAND Yannick. Les Pommiers. 61250 LARRE.

AUTRES

VENTE

13 N°2003068
Vds. Console Sega (16 Bits), marche sur tout TV. avec Péritel + 2 K7 (emball.), facture, (garant. 7/mois.). Prix : 2290 F. Contacter DELHOMME Philippe. Tel.: (16).91.40.57.52. (le soir).

14 N°2003025
Vds. Console Nintendo + jx. (Super Mario II...). + Robot et Pistolet. Prix : 1500 F. Contacter Cyril. Tel.: (16).32.28.33.49. (ap. 18h.).

29 N°2003044
Vds. Spectrum + nbrx. jx. Vds. jx. sur C64 DK. Poss.: Ghost 2, Battle Chess, Power Drift, Tusker. Contacter FOURNIER Pascal. 9 R. de la Croix Mission. 29124 RIEC/BELON.

75 N°2003042
Vds. Nintendo (état neuf.) + 2 man. + 7 jx. (Trojan, Ikari Warriors, Punchout, Ghost'n'Goblins, Mario Bros, Kung FU, Pro. Wrestling. Prix : 2000 F. (à déb.). Contacter N. BODARD. Tel.: 47.20.99.89. (le soir.).

94 N°2003063
Vds. Console Sega + Pistolet + nbrx. jx.: (Tennis, Ace, Wonderboy 2.). + man. Prix : 2500 F. Contacter Arnaud. Tel.: 49.80.03.09.

94 N°2003078
Vds. Console Sega. (t.h.e.), + Light Phaser + nbrx. jx.: (Shinobi, W.Boy 2, etc...). (Val.: 4300 F.). Vendu : 2480 F. Contacter Renaud. Tel.: 46.58.99.18. (à partir de 19h.).

JOYSTICK SECOURS
53 Avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Défense

QUESTIONS

Mission impossible..?
Vous êtes perdu, dans un jeu? Envoyez-nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.

AIGLE D'OR
Alexandre. Q.40001
Je trouve le diamant bleu, le livre sacré et l'aigle d'or, je passe par le passage secret, (la cheminée), mais alors j'arrive devant une porte en fer. Comment faire pour ouvrir cette porte?

MANIAC MANSION
Pascal. Q.40002
Comment faut-il faire pour avoir le code de la porte extérieure qui se trouve devant le cachôt? (cette porte donne dans le laboratoire secret).

MANIAC MANSION
Shub. Q.40003
Comment attraper la clef sur le lustre? Comment ouvrir le garage? Que faire au 1er étage, y-a-t-il des passages secrets ou autres trucs en dehors de la gargouille ? Merci!

INDY
Shub. Q.40004
Une fois sur la terrasse du café, après avoir parcouru les catacombes, que faut-il faire?

LIFE FORCE
Frédéric. Q.40005
Je voudrais savoir s'il y a une possibilité de vies infinies dans ce jeu? Laquelle?

TRACK AND FIELD II
Frédéric. Q.40006
Je voudrais connaître les quatre mots de passe de ce jeu?

THE GREAT ESCAPE
Nicolas. Q.40007
Je n'arrive pas a trouver la pelle pour creuser l'éboulement dans le tunnel (j'ai la torche)? A quoi sert la radio? Et l'objet que l'on trouve dans la salle de bains?

TUSKER
Phil. Q.40008
Que faut-il faire lorsque l'on arrive en face du monstre rose qui est attaché au milieu de la clairière? Comment se sert-on des objets ramassés dans le désert?

BARD'S TALE III
Phil. Q.40009
Que faut-il faire avec la trappe qui est au sol dans la pièce situé au niveau 3 du donjon de Brilhast'ap Tarj.

POLICE QUEST II
Marc. Q.40010
Je n'arrive pas à dépasser le cap des 30/300.
Que fait-on à l'aéroport?
Que fait-on des fleurs?
Que fait-on à la prison?
Que fait-on à Cotton Cove?
Comment se servir de la poubelle? du téléphone? Comment fait-on pour éviter que le patron nous engueule? Comment fait-on pour marcher dans les rues?
Au commissariat à quoi servent les 2 bureaux qui ne sont pas les nôtres?
A quoi sert la lettre trouvée dans le tiroir du bureau?

B.A.T.
Arnaud. Q.40011
Comment prendre l'avion pour visiter le désert de Celenia et aussi comment passer à l'endroit ou un cybernoïd fait de matière presque indestructible nous empêche de passer?

INDIANA JONES
Mac. Q.40012
Comment faire pour tuer Biff le nazi? Y en a t-il un autre?
Peut-on avoir des vies infinies? Peut-on faire autant de sauvegarde que l'on veut?

BARD'S TALE I
Jean-Marc. Q.40013
Je n'arrive pas à entrer dans les tours de Mangar et Kyleran? Comment faire? Merci!

TEENAGE QUEEN
Jean-Claude. Q.40014
Comment déshabiller la jeune fille? Je n'y arrive pas?

SRAM II
Rémy. Q.40015
Que faire à la porte des ARCHERS? Que faire à la corniche terminale?

LA CHOSE DE GROTEMBURG
Stéphane. Q.40016
Comment aller dans le cimetière? Que faire dans la maison du professeur?

GHOSTBUSTERS II
Stéphane. Q.40017
Qu'est-ce qu'il faut faire dans le 3ème tableau, quand on a pris l'enfant?

PHARAON
Antony. Q.40018
Comment fait-on quand on est dans le temple, devant la grosse porte? Expliquez-moi comment faire pour passer et donner les réponses pour après avoir passé la porte?

IRON LORD
Indians. Q.40019
Comment gagner au jeu de dé et au bras de fer? Comment tuer les assassins qui m'attaquent à la sortie des villes? Est-ce qu'il y a une tactique?

LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS
Indians. Q.40020
Que faire? Je cherche partout et je ne trouve rien, à part des indigènes.

DRAKKHEN
Indians. Q.40021
Y aurait-il la soluce de ce jeu, ou alors des trucs et astuces? Comment combattre et envoyer des sorts en même temps?

INDY ADVENTURE
Indians. Q.40022
Je suis coincé dans Zepplin, plus exactement dans les couloirs. Je cherche et je ne trouve rien, à force de chercher, je me fais prendre par les Allemands.

NIL DIEU VIVANT
Indians. Q.40023
Lorsque je choisis le dieu, il me demande une offrande. Lorsque j'ai tous les ingrédients pour l'offrande, que faut-il faire? Y-a-t-il autre chose que de vendre et d'acheter dans ce jeu?

EXPLORA II
Renaud. Q.40024
Comment fait-on dans ce jeu, pour ne pas se faire obligatoirement capturer par les gardes du cardinal après avoir parler au duc de Buckingham? Y a t-il d'autres époques intéressantes où je peux rencontrer et parler avec des personnages?

KNIGHT FORCE
Renaud. Q.40025
Ou aller à l'époque de Versailles, c'est bloqué (mon jeu est-il défectueux?).

KING'S QUEST IV
Un lecteur. Q.40026
Comment trouver la bride et le sifflet? Où est le pélican? Comment chatouiller la baleine? Que faire du poisson mort? Quant vient la nuit, que faire du troll sous la cascade?

FROSTBITE
Laurent. Q.40027
Comment passer la porte de sortie du niveau 2?

THRASHER
Un lecteur. Q.40028
Comment faut-il faire pour sortir du vaisseau et aller sur Tropos.?

L'AIGLE D'OR
Christophe. Q.40029
Comment tuer les fantômes avec le crucifix? De quelle façon? Comment faire?

EXPLORA
Antony. Q.40030
Comment passer le roi XII et comment arriver au cyclope IV? De plus au gardien des vents III, faut-il prendre la rose ou l'outre.

REPONSES

Vous êtes victorieux?
Vous avez la solution aux problèmes? Ecrivez-nous avec votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux...
JOYSTEAM

INDY
Shub. R.30015
Les 3 livres se trouvent dans la rangée du bas des 3 premiers blocs de bibliothèques à gauche de l'entrée.
Manuel du Biplan: 1er bloc à gauche, colonne de gauche "manuels", a la dernière étagère en bas dans la série grise à bague turquoise.
Mein Kampf: 2ème bloc, colonne de droite "oeuvres complètes des dictateurs célèbres", 3ème étagère: livre rouge penché.
Carte des catacombes: 3ème bloc, colonne de droite "carte de l'Italie ancienne". Dans la série dorée à bague rouge, le dernier à droite.

KUNG FU MASTER
Jérémie. R.10010
C'est simple, quand elle apparaît, tu reviens vite en arrière, ou difficile, tu te mets en dessous de la grosse boule, et tu te baisses.

GHOSTBUSTERS
Jérémie. R.10008
Si c'est la (compil.), c'est run "menu", si c'est pour The Real Ghostbusters c'est run"RGB", et si c'est pour Ghostbusters seul c'est ıICPM.

RAMBO
Guillaume. R.20018
Il ne faut pas détruire l'hélicoptère Gunship, mais monter dedans, atterrir au camp. Cogner deux fois sur le rocher près d'une case, et les prisonniers sortiront (Pour prendre l'hélico., prendre la croix qui se trouve au camp.).

WONDERBOY III
Yannick. R.20022
Pour trouver le Dragon, il faut avoir la cloche, elle se trouve à l'une des portes du château c'est une sorcière qui vous la donnera, a chaque fois que vous l'entendrez dans une des directions c'est celle-là qui faudra emprunter. Attention! elle se trompe deux fois.

WONDERBOY III
Yannick. R.20025
Pour obtenir l'épée casse brique, il faut aller dans le monde volcanique, mais il faut avoir l'armure "Dragon Nail". Pour les points de charme, il faut en avoir environ 30.

SRAM
Guillaume. R.20013
Pour avoir le sabot du centor, il faut avoir : la flèche, l'arc et la flûte.
a/La flèche se trouve dans le tableau juste avant l'île aux tortues: " traverser étant grâce à liane, prendre flèche, traverser étant grâce à liane ".
b/La flûte se trouve chez l'hermite: pour y arriver (à partir du tableau de départ), il faut aller dans les directions suivantes: -O-O- puis écrire "traverser cascade" puis -O-N-E et écrire" parler avec l'hermite"; qui va vous poser une question à laquelle il faudra répondre "l'homme". Enfin dans les directions suivantes: -O-S-E-E-E-E pour retourner au tableau du départ. Aller au tableau qui se trouve après -l'île aux tortues- et "jouer de la flûte" -ce qui fait apparaitre le centaure"donner l'arc et les flèches au centaure" -qui vous donne son sabot-.
c/L'or ne sert à rien alors ne le prends pas.
d/On prend le poil du sanglier en "prendre gland"; "le donner au sanglier" -qui vous donne un de ses poils-.
e/Tu ne pourras trouver la sorcière que lorsque tu auras donné au lutin la potion -qui te préparera l'hermite, lorsque tu lui aura donné tous les composants de cette potion-.

SRAM
Un lecteur. R.10004
La fève maléfique se trouve en faisant: regarde sous le pont, embrasse grenouille. Dans la galerie avant la boulangerie, prend extincteur, est, nord, éteinds feu avec extincteur, prends oeufs.

ZOMBI
Blood. R.20005
Le réveil est fait pour réveiller le personnage que tu peux endormir avec l'icône de l'homme qui dort. La bouche est faite pour manger, prendre les aliments et cliquer sur l'icône de la bouche. La clef sans éclair, c'est pour prendre un objet en main. La clef avec éclair, c'est pour utiliser un objet pris en main.

GAGNEZ 50 F. EN PROFITANT DE TOUS LES AVANTAGES JOYSTICK

ABONNEZ-VOUS!

1 an 10 Numéros 200 F au lieu de 250 F

VOS AVANTAGES

REDUCTION

En vous abonnant pour un an, vous payerez les 10 numéros 200 F. au lieu de 250 F. Vous serez sûr d'avoir votre JOYSTICK chez vous, le jour de sa sortie, sans vous déplacer, sans risquer de ne plus en trouver chez votre marchand de journaux...

CADEAU

Chaque mois, 10 ABONNES seront tirés au sort et recevront un soft pour leur bécane. Un abonné ne pourra gagner qu'une fois pendant la periode de son abonnement. Vous ferez paraître vos PETITES ANNONCES, à moitié prix.
(Actuellement 25f. au lieu de 50f.)

PRIVILEGE

Vous recevrez un dessin, serie limitée, de Bruno BELLAMY dédicacé à votre prénom.

MINITEL

JOYSTICK offre à chaque abonné, 60 minutes en 3614 sur son serveur (le prix de la connexion varie entre 10 et 20 f. l'heure) Si vous n'avez pas de minitel, vous pouvez offrir ces 60 mn, à un de vos copains.

CLUB

Vous ferez partie du CLUB des ABONNES, et de ce fait, vous serez consultés à chaque grande occasion, pour donner votre avis

MESSAGE À NOS ANCIENS ABONNES

En raison du changement de périodicité, les abonnements de JOYSTICK HEBDO se poursuivront, et le solde sera calculé sur la base de 20f. le numéro.

LES ABONNES DE JOYSTICK SONT LES ROIS

N'ATTENDEZ PAS.... ABONNEZ-VOUS DES AUJOURD'HUI !!!

BON DE COMMANDE JOYSTICK

☐ **OUI !** Je veux bénéficier de tous les avantages de l'abonnement à JOYSTICK et je joins un chèque de 200 F.pour mon abonnement
JE VEUX QUE VOUS CREDITIEZ 60 mn EN 3614 le PSEUDO ....
(ATTENTION, pour bénéficier de ces crédits, il faut que le pseudo soit déjà validé sur le 3615 JOYSTICK)

☐ **Je veux commander les anciens numéros de JOYSTICK Hebdo:**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	H.S.	

10 f. par exemplaire et 30 f. pour le Hors série (ENTOUREZ LES NUMEROS CHOISIS DANS LE TABLEAU CI-DESSUS)
Total :

☐ **Je veux commander les ANCIENS NUMEROS DE JOYSTICK Mensuel** au prix de 25 f. par exemplaire (frais d'expédition compris)

N°1 ☐ N°2 ☐ N°3 ☐

JE JOINS UN CHEQUE DE ....F A L'ORDRE DE JOYSTICK
53 Avenue Gambetta 92400 COURBEVOIE La DEFENSE

NOM ____________ PRENOM ____________

AGE ____________ ORDINATEUR ____________ ☐ dk ☐ k7

ADRESSE ____________

____

Code Postal ☐☐☐☐☐ VILLE ____________

Avez vous un minitel ? ☐ OUI ☐ NON

ILS ONT GAGNÉ UN SOFT POUR LEUR ORDINATEUR

UJHELYI Daniel
HEYER Vincent
LEFEVRE Luc
PAVIE Emmanuel
MAISONNEUVE Sylvain
BOURDIER Denis
GAGET Yann
MICHELET Michaël
THIERRY Michaël
GILLES Ludovic

RAMBO III

Blood. R.20004
Pour passer la porte, il faut couper le bouton interrupteur qui est en haut à gauche du niveau 1.

MORTEVIELLE MANOIR

Indians. R.10028
Le parchemin où Julia a la liste des coupables du meurtre de Murielle est dans la porte droite du petit meuble situé à droite de la fenêtre.

5EME AXE ET PACIFIC

Un lecteur. R.20009
Tu as été transporté dans le futur et tu dois retourner en 1990. Pour cela tu dois parcourir le 5ème Axe: pour avoir 1/5 du 5ème Axe tu dois tuer des cyborgs et ramasser des objets (transistors,...). Parfois, tu rencontreras des formes géométriques: (triangle/rond...), cela sert a traverser de long trous, pour cela tu dois te mettre devant la clé (avant le trou et appuyer sur flèche en bas), tu seras transporté ATTENTION: tu seras transporté que si tu as la clef correspondante, ex : Quand tu as 10 de 5ème Axe tu vas dans un autre lieu.

NAVY MOVES

Pierre. R.20029
Le code est : 28750

LE PASSAGER DU TEMPS

Pierre. R.20023
Arrivé devant l'ordinateur, il faut l'allumer en tapant "allume ordinateur", puis taper "cat" et ensuite "CHARGE DEMARRE", tu auras des renseignements, mais ensuite il faut l'éteindre "éteind ordinateur".

AIGLE D'OR

Pierre. R.20024
Pour remonter de la cave du château, il faut avoir acheté une corde auparavant! Et appuyez sur "C".

VENOM STRIKES BACK

Matthieu. R.20019
Les codes d'accès aux portes sont dans l'ordre : MAYHEM, TRANSMOGRIFY, VALKYR et PETALS OF DOOM.

RAMBO III

Un lecteur. R.20004
Pour passer la porte électrifiée: au début, aller à droite jusqu'à la porte, la prendre, aller tout droit, sortir par une autre porte, continuer tout droit jusqu'à un mur, tourner à droite, aller tout droit jusqu'à un autre mur, aller vers le haut, entrer dans une porte, aller vers la gauche, appuyer 1 fois sur l'interrupteur, aller à la porte électrique et la passer.

SORCERY

Alban. R.30006
Pour délivrer les sorciers, il faut prendre des objets spéciaux pour ouvrir la porte

CRAZY CARS II

Alban. R.30007
Pour jouer dans ce jeu, il faut bien suivre la carte et avoir un bon sens de l'orientation. (L'ordinateur de bord donne une route, mais il ne faut pas spécialement y aller).

GHOSBUSTERS II

Alban. R.30011
Au 3ème niveau, il faut aller voir le bébé, (devant le tableau), tirer pour le prendre, (il ne faut pas le lacher, sinon il s'envole), ensuite il faut tuer le 1er homme avec un rayon laser et un lanceur de SLIME. Le 2ème doit être tuer avec 2 laser et un lanceur de SLIME. Le 2ème doit être tuer avec 2 laser et le troisième le pousser avec 1 laser dans le tableau et alors....C'est gagné! Mais encore faut-il bien descendre les cordes et bien changer d'hommes avec la barre d'espacement.

PLATOON

Olivier. R.30016
Quand t'as la dynamite tu fais le chemin à l'envers, tu reviens en arrière. Ensuite tu vas le plus possible à gauche. Quand tu es bloqué, tu montes et quand tu arrives a un Y, tu prends la branche de droite, puis tu montes et la jungle s'éclaircira, là tu vas toujours à droite. Après, bon, il y a le pont, le village, dans les maisons il faut faire attention de ne pas tuer les bonsbommes bleus, tu prends la carte, la lampe et tu es dans le tunnel.

XENON II

Marly. R.30019
Quand tu arrives devant le monstre, tu vas à droite et tu montes, tu tires dans l'oeil. Puis tout en tirant tu passes de l'autre côté, grâce à des Side Shot que tu achètes à la fin du level 1, et tu te mets à environ 3 cm de l'oeil pour que le serpent passe autour de toi, puis tu abats le 2ème oeil. Ensuite tu redescends mais pas trop vite et tu vas tuer le 3ème oeil. L'electrobal sert à te protéger. Pour te servir de la mine, il faut mettre ton vaisseau en haut de l'écran, puis tu redescends très vite, tout en appuyant sur le bouton de tir pour laisser des mines. Tu tires dessus pour les faire exploser.

PEUR SUR AMITYVILLE

Jean-Charles. R.30009
Après le 1er jour, pour se réchauffer il faut prendre le bois, qui se trouve dans la cave, ouvrir la trappe et prendre la tête, ensuite il faut aller a la cheminée et poser le bois et la tête.

BATMAN THE MOVIE

Un lecteur. R.20020
Tu te mets contre le trottoir de haut dès qu'ils te disent de tourner, et tu vas apercevoir un poteau, tu lances la corde contre le poteau si tu vas vite.

THE NINJA

Frédéric. R.20030
Les 5 rouleaux sont:
1er rouleau: tuer le Ninja au sabre (niveau 1).
2ème rouleau: tirer dans la statue (gauche-niveau 4)
3ème rouleau: tirer dans le 6e arbuste (niveau 6)
4ème rouleau: aller dans le 2è jardin et tirer dans le demi arbuste en haut (niveau 8)
5ème rouleau: aller tout en haut à droite et le rouleau apparaitra (niveau 9).
Tirer 3 étoiles et disparaitre 3 fois pour chaque lanterne de pierre (niveau 10).
Une porte apparait.

C'EST



LES PLUS



L'ART DU MASSAGE SENSUEL

Alors ceux qui croient que leur journal préféré va changer de sujet, c'est raté! Mais l'époque n'est plus à l'hypocrisie et ce programme (c'est écrit au-dessus), est réservé aux COUPLES. Des techniques raffinées pour lutter efficacement contre le Sida...
PRIX: 149 francs., en V.O. sous titrée.

PROCESSEUR DE MONTAGE VIDEO JX-SV 77

Si vous avez un caméscope et un magnétoscope, donc les moyens, pourquoi ne pas les relier ensemble avec cet appareil qui va permettre de faire du montage comme des pros? Il est aussi possible de faire des fondus enchaînés, d'ajuster l'intensité des couleurs et de régénérer une image défaillante. En prime, un générateur de caractères est fourni pour titrer vos productions. ***PRIX: non fixé***





SHARP VL-S 860

Encore un caméscope! Ben oui, tous les mois, y en a des nouveaux avec plein de trucs en plus... Et qu'est-ce qu'il a de plus, celui-là? Ben, un zoom très puissant qui laisse loin derrière ses concurrents! Avec une focale de 8 à 96 mm et un nouveau système autofocus rapide, on peut faire des plans comme au cinéma... Si on y met le prix.
Prix: 14990 francs.

PLATINE AUTO RADIO CASSETTE ALPINE 7390 M

Il y a des objets dont la beauté risque d'éclipser la fonction. Un banal autoradio, quand il est aussi réussi que celui-là, devient alors une œuvre d'art qu'il vaut mieux ne pas oublier, le jour comme la nuit, dans sa caisse. Parce que vous savez comment sont les amateurs d'art, leurs pulsions les poussent parfois au pire... En plus et en option, vous pouvez brancher sur l'engin un chargeur de CD, le 5952 (bien planqué dans le coffre, ouf), et choisir entre 6 CD emmagasinés. Géant.
PRIX: le 7390 M: 5590 francs. le 5952: 4990 francs. (Si possible avoir au moins une bagnole de dix briques).





GENIAL

EMMANUEL LAPIERRE

GRANDS CLASSIQUES



Voilà une façon originale de réconcilier la vidéo et le cinéma: en présentant des cassettes vidéo de grands classiques de son catalogue à l'intérieur d'une boîte de film cinéma. CBS/FOX fait coup double: il contente les puristes qui garderont la boîte et les vidéastes la cassette. Le tout, c'est qu'ils se rencontrent... Titres disponibles: Cléopâtre. La main gauche du Seigneur. Qu'elle était verte ma vallée. La rivière sans retour. La poursuite infernale. ***PRIX: 199 francs le film***



▲ GRUNDIG SATELLIT 500

Si vous avez l'âme et l'oreille d'un voyeur, ce radio-récepteur ondes courtes est fait pour vous. La plage des fréquences inclue la bande des 10m, ce qui permet, par exemple, de capter les stations implantées sur le continent américain. On peut aussi capter RTL et Europe 1, mais pour ça, un petit poste suffit... Par contre, si l'écoute du monde vous intéresse...
PRIX: 4000 francs environ



Avec ce genre de matériel, on peut presque parler de référence sonore. Sans faire de bruit, un comble d'ailleurs, l'ampli HK 6900 avec sa puissance de 170 Watts par canal, la fonction Loudness, l'ampli/préampli déconnec-tables (chose rare),est une merveille.Avec ses contacts en plaqué or, le lecteur HD 7600 est le premier maillon à adjoindre à l'ampli, sa technologie Bit Stream et sa mémoire de 30 programmes laisseront froids les frimeurs pour n'intéresser que les puristes.
PRIX: HK 6900: 11490 francs HD 7600: 4990 francs



HARMAN/KARDON HD 7600 ET HK 6900 ▶

▼ TOKINA TA 200

Il y a deux sortes de photographes. Ceux qui veulent frimer et les autres. Pour les seconds, voici un compact qui tient dans la poche et possède quand même tous les perfectionnements dignes de l'artiste que vous êtes. Ben voyons... Autofocus (c'est pas un gros mot), moteur, flash intégré, impossible d'en rater une...
Prix: 590 francs, bonne affaire!

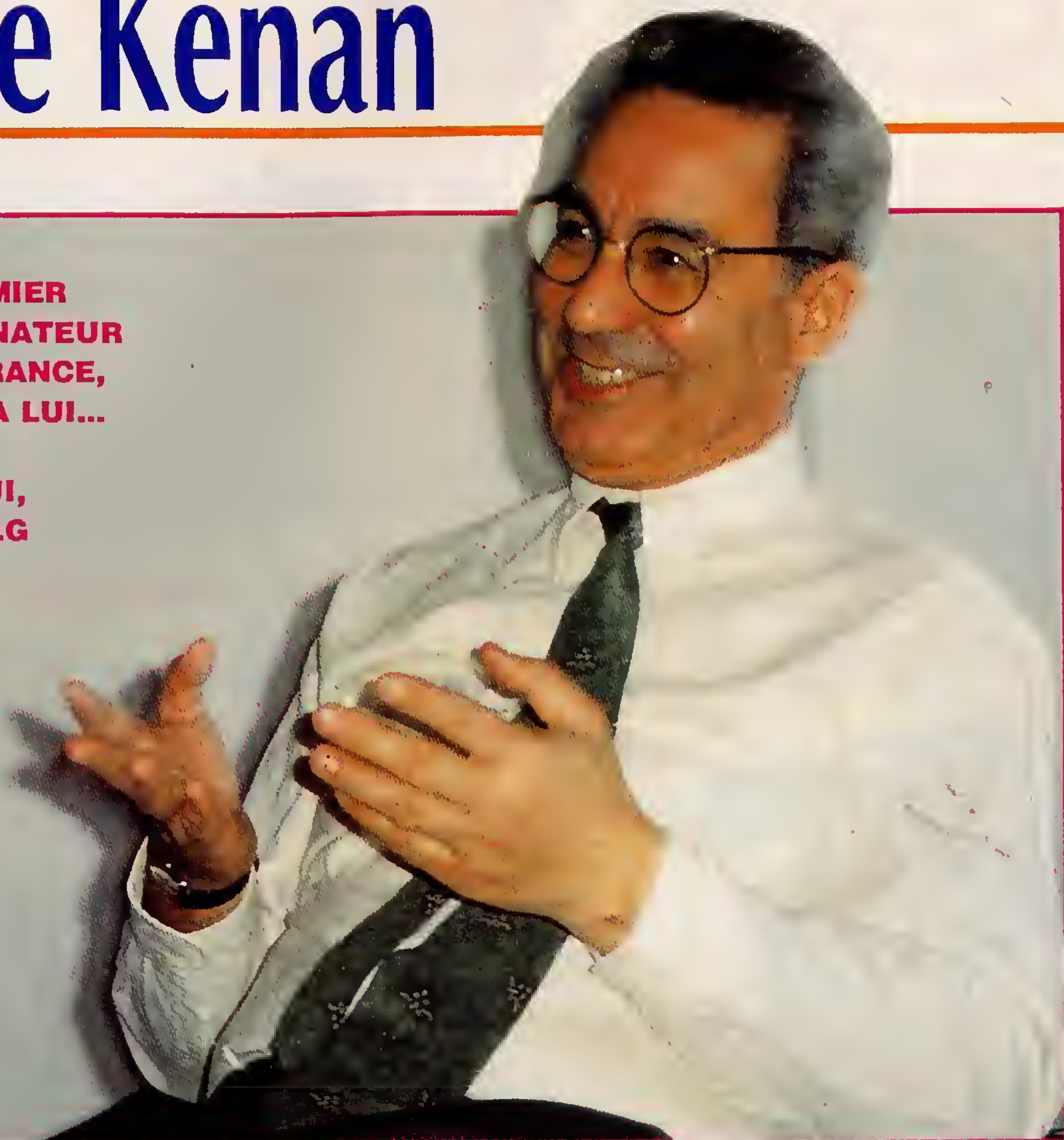


ADAPTATEUR PERITELEVISION CGV REP 13

Les malheureux possesseurs de téléviseurs n'ayant pas de prise péritélévision n'ont plus besoin de pleurer. CGV, une entreprise française, fabrique justement un adaptateur qui permet de brancher, par le canal de l'antenne, une prise susdite. Ça permet de voir Canal + sans se faire mal aux yeux et plein d'autres choses.
◀ ***Prix: 500 francs.***

le grand zoo

Elie Kenan



LE PET, PREMIER MICRO-ORDINATEUR LANCE EN FRANCE, C'ETAIT DEJA LUI... EN 1977 ! AUJOURD'HUI, C'EST LE P.D.G D'ATARI FRANCE

Elie Kenan est, depuis plus de quatre ans, le Président Directeur Général d'Atari France. Contrairement à la plupart des dirigeants d'entreprise, c'est un poste et une entreprise qu'il a choisis. C'est une personnalité en vue car il connaît ce marché depuis quinze ans; c'est même l'un des rares qui ont contribué à l'avènement de la micro-informatique en France. Si vous jouez aujourd'hui sur vos machines, quelle qu'en soit la marque, c'est en partie grâce à lui. De plus, c'est un homme doté d'une mémoire fabuleuse; une véritable encyclopédie vivante que nous sommes allés consulter dans les locaux d'Atari France, à Gennevilliers.

DERNIERE MINUTE

A l'heure ou nous mettons sous presse, nous apprenons que la Lynx sera officiellement distribuée par ATARI, avec 4 jeux, à partir du 25 mars, à 1790 F. Nous y reviendrons dans notre prochain numéro.

***Joystick** - Comment êtes-vous arrivé à l'informatique?*

Elie Kenan - Mon parcours, c'est une licence de maths-physique, Supelec et entrée dans la vie professionnelle dans le début des années 60. A l'époque, ce qui était nouveau et passionnant, c'était l'informatique. Il y avait à la Bull le Centre national de calcul électronique et scientifique. Donc, je suis entré là-bas du temps où on programmait en binaire, on donnait ses programmes à la machine la nuit et on reprenait les résultats le lendemain. C'était la période héroïque de la grosse informatique, avec un ordinateur qui s'appelait le Gamma 60, un monstre énorme. J'ai participé à cette aventure. Mais cette grosse informatique était en fin de compte assez impersonnelle. Ce qui m'intéressait, c'était des choses en prise sur la société. J'ai alors décidé de faire Sciences-Po. J'ai donc quitté l'informatique pour faire des études de marché et j'ai dirigé un département à l'IFOP où entre autres, j'ai eu à m'occuper des estimations électorales. C'était la première fois qu'on donnait des estimations précises le soir même des élections, à la fin des années 60. J'ai fait partie de l'équipe qui a mis tout ça en place. Entretemps, j'avais préparé une thèse de doctorat sur les méthodes mathématiques en analyse électorale et en sciences politiques, j'ai décidé de passer à l'enseignement universitaire, principalement en Israël, pen-

le grand ZOO

Dompteur Michel Desangles

dant quatre ou cinq ans. J'ai aussi étudié les sciences sociales et psychologiques.

Joy *- Cette passion des sciences mathématiques et sociales découle de l'informatique, en fait.*

EK - Absolument. Et au bout de quatre ou cinq ans, j'ai eu envie de faire autre chose. Comme j'avais eu l'occasion de faire des études de marché pour plusieurs organismes, j'ai décidé d'en faire une pour mon propre compte. J'ai donc pris six mois pour la faire, fin 75 à début 76. Le résultat de cette étude a été clair: le processeur allait prendre une place prépondérante dans le futur.

Joy *- Retour à la case départ, alors?*

EK - A ceci près que la case départ avait elle-même évolué, entretemps. Les grosses bêtes inaccessibles auxquelles il fallait parler par personne interposée étaient devenues des microprocesseurs, puisque que ceux-ci ont été inventés, grosso modo, en 1974. Les premiers micros ont été créés en 75. L'un des meilleurs microprocesseurs sur le marché à l'époque, c'était le 6502. Et j'ai été celui qui a lancé le 6502 en France. J'ai demandé à MOS Technology, une petite boîte inconnue, à distribuer leur produit en France, ils ont accepté, et ça a démarré comme ça.

Joy *- C'était avant ou après le Kim?*

EK - Justement, c'est moi qui ait lancé le Kim. Le 6502, je le vendais à la fois seul, par exemple au constructeur Cibié qui l'utilisait dans ses voitures, et à la fois sur le Kim 1, que j'ai lancé en avril 74. J'écrivais à l'époque des articles dans les revues spécialisées.

Joy *- Vous êtes un des rares dirigeants de société informatique qui ait commencé justement par l'informatique, qui soit venu là par passion et pas par l'aspect commercial.*

EK - Eh bien, j'ai été séduit par la nouveauté de la chose. Vous noterez que les estimations électorales, je les ai faites au moment où c'était nouveau, et pas pendant les années 80. C'est pareil pour l'informatique: je n'y travaille que parce que c'est un domaine dans lequel tout reste à faire.

Joy *- Vous connaissiez déjà Jack Tramiel, en 76?*

EK - Non. La rencontre avec lui s'est passé de la manière suivante. Tramiel était à la tête de Commodore, qui fabriquait des calculatrices, et qui en 75-76 s'est trouvé dans de graves difficultés car il y avait une crise dans ce secteur. Pour pouvoir évoluer, Tramiel a racheté MOS Technology, qui lui fournissait des composants. Et comme j'étais le représentant en France de MOS, j'ai eu à rencontrer Tramiel, mais seulement en 77. Ce qui intéressait Tramiel dans MOS, c'était le 6502, parce qu'il avait l'idée du Pet Commodore. Et lorsqu'il l'a lancé, nous nous sommes mis d'accord sur le fait que la société que j'avais créé deviendrait une sorte de Commodore France, du moins l'importateur exclusif de Commodore. Cette société s'appelait Procep. J'ai donc lancé le Pet en septembre 77, après avoir rencontré Tramiel pour la première fois mi-77.

Joy *- Le Pet s'est bien vendu?*

EK - Le produit était excellent, complet - des interfaces, de la mémoire, un clavier, un écran, 64 Ko de mémoire, et surtout un prix qui était proprement incroyable. La réaction classique lorsqu'on l'a lancé, à 6450 francs, était de dire: "Vous avez oublié un zéro, je suppose". Le zéro oublié était le leitmotiv de tous les acheteurs.

Joy *- En somme, vous avez lancé une sorte d'Apple II avant même l'Apple I.*

EK - Oui, c'était à peu près la même période. Le seul problème qu'on avait, c'était de répondre à la question: "A quoi ça sert?". On répondait: "c'est un ordinateur". C'était un lancement incroyable. Et la micro doit reconnaître que ses racines résident en grande partie dans ses utilisateurs de la première heure. On parle souvent des concepteurs, mais les premiers acheteurs, qui se sont mis immédiatement à développer des milliers d'applications fantastiques, y sont pour une bonne part. En fait, il y a trois micros qui en empruntant des chemins différents se sont imposés à l'époque: l'Apple II, le TRS-80 de Tandy et le Pet. Le TRS utilisait cependant un processeur différent, le Z80. La couverture du premier numéro de l'Ordinateur Individuel, c'était le Pet. Et celle de l'Express qui couvrait le Sicob d'avril 78 aussi. C'était à l'époque le symbole même de ce mouvement naissant. En fait, le phénomène médiatique de l'Apple II s'est fait a posteriori, ce sont les utilisateurs en partie qui ont modifié la mémoire des gens.



Joy *- Ensuite, ç'a été le tour du Vic 20.*

EK - Pas tout de suite, il y a eu avant le CBM, qui était plus professionnel, toujours monochrome. On avait l'impression qu'on allait de plus en plus vers l'informatique professionnelle. Mais la grande révolution a été le Vic 20. Parce qu'entre-temps, il s'est passé un phénomène important: l'arrivée des consoles de jeu, en couleurs. Et le Vic 20 était un sorte de



Elie Kenan



croisement entre le Pet et une console de jeu.

Joy - Quels étaient les chiffres de vente?

EK - Pour le Pet, quelques milliers. Le Vic 20, nous en avons vendu quelques dizaines de milliers. Mais il n'a pas très bien marché en France, pour plusieurs raisons. D'abord, il ne fonctionnait pas en Secam; on importait une machine couleur, qu'on ne savait faire fonctionner qu'en noir et blanc. Et le temps qu'on fabrique un modulateur Secam, le C64 est arrivé. Lui, nous en avons vendu environ une centaine de milliers. Et il a immédiatement tué la console de jeu. C'est le C64 qui a donné l'image actuelle de l'informaticien, capable à la fois de travailler et de jouer sur son ordinateur. Lorsque le prix est devenu abordable, les jeunes se sont jetés dessus: en juillet 83, il coûtait 4900 francs, et en octobre 83 il coûtait 2500 francs. Le prix a été divisé par deux pendant l'été, et de 2 ou 3000 par mois, nous en avons vendu 10, 20 et même 30.000 par mois. Du moins, en commandes, car nous sommes alors rentré de plain-pied dans le succès, et par voie de conséquence dans la pénurie. Un déchirement pour un chef d'entreprise! Comme Procep n'était pas une filiale, Commodore livrait en priorité les filiales. Et je sais que les filiales limitrophes, comme la filiale allemande, essayait d'inonder la France de ses propres machines. Il était clair que Commodore Allemagne avait cherché à limiter le développement de Procep.

Joy - Et en 85, Commodore a décidé d'implanter une filiale en France, ce qui a mené aux problèmes qui vous ont obligé à cesser l'activité de Procep. Que faisait Tramiel, pendant ce temps-là?

EK - Il a quitté Commodore début 84. Il a racheté Atari en juillet 84, a présenté le ST à Las Vegas en janvier 85 et en France en juin 85. J'ai pris la direction d'Atari en janvier 86.

Joy - Quelles sont vos relations avec Tramiel?

EK - Nous avons des relations de plus en plus proches, de plus en plus amicales, sociales et familiales. Pas seulement de Jack, d'ailleurs, de Sam aussi.

Joy - Et comment êtes-vous arrivé à Atari?

EK - Tout à fait par hasard. Procep voyait son développement très fortement limité, et Tramiel m'a proposé la direction générale de la filiale française.

Joy - Vient ensuite le lancement de l'Atari que l'on connaît. L'image de machine de jeu qu'avait Atari ne vous a-t-elle pas fait peur?

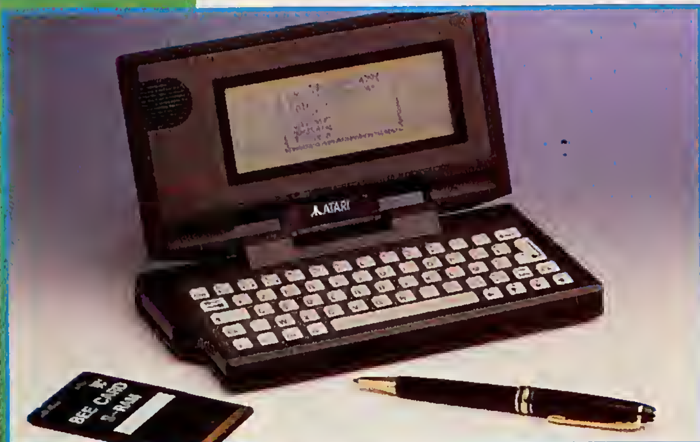
EK - Un chef d'entreprise, dans ce domaine, n'a pas à avoir peur ou pas. Le problème était simple: il y avait une machine à vendre, il fallait la vendre. C'était une bonne machine, l'équation était donc simple. Aujourd'hui, la console de jeu est un élément important du marché; je ne vais pas dire: "attention, Atari n'est pas un fabricant de jeux". Je vais essayer de prendre une part du marché, c'est tout. Atari va être, et est déjà, en fait, une société très forte dans le domaine de la console de jeu. C'est un des nouveaux défis d'Atari France. En nombre, c'est déjà nous qui vendons le plus de consoles de jeu en France, avec le VCS 2600. L'an dernier, on a vendu près de 100.000 consoles de jeu dans ce pays. Personne ne le sait, parce que notre stratégie à l'époque était surtout de consolider le marché du ST. Mais nous ne sommes pas restés inactifs dans le domaine de la console. Nous avons à la fois travaillé auprès des revendeurs et des utilisateurs, et cette année, nous aurons trois produits: le 2600, le 7800 péritel, et la Lynx. De cette façon, nous touchons tous les publics: moins de cinq cent francs pour le 2600, moins de mille pour le 7800 et pour ceux qui sont vraiment branchés sur la haute technologie, il y aura la Lynx, qui coûtera environ 1700 francs. 90 sera l'année de la console pour Atari.

Joy - La Lynx ne sera lancée qu'à la fin de l'année, j'imagine?

EK - Non! Nous souhaitons la distribuer dès le mois de juin si nous le pouvons. Pour une raison simple: si il y a une console qui est parfaitement adaptée aux vacances, c'est bien la Lynx!

Joy - Amstrad compte se lancer, lui aussi, dans la console...

EK - Parlons, si vous le voulez bien, de ceux qui y sont déjà. Encore que, d'un certain côté, le 464 et le 6128 soient un petit peu des consoles. Si ils en ont vendu des centaines





de milliers, ce n'est pas parce que des centaines de milliers de gens se sont découvert des talents d'informaticiens. Ils voulaient surtout jouer, et après peut-être utiliser les autres possibilités de ces machines. A certains moments de l'histoire de l'informatique familiale, la console et les ordinateurs se sont entremêlés. Pourquoi Nintendo, par exemple, a quelques difficultés à réussir en France et en Europe, depuis trois ans? Parce que le marché est différent. Les ordinateurs de type Amstrad, par exemple, n'existent pas aux Etats-Unis, alors qu'ils sont très forts en Europe. C'est pareil pour le ST, qui n'est pas très fort aux Etats-Unis, qui est surtout un produit européen. Une personne qui désire aujourd'hui acheter un produit informatique ou électronique, il a déjà le choix d'un large éventail de produits, de la 2600 à moins de 500 francs, jusqu'au ST complet. Ce qui ne signifie pas que les consoles de jeu japonaises ne puissent pas réussir, mais en tous cas depuis trois ans, ils n'arrivent pas vraiment à s'imposer, parce que le terrain est déjà occupé. Nous l'occupons à plusieurs, et de façon convenable. L'utilisateur est satisfait. Pour quelle raison les MSX ont fait un malheur au Japon et ont échoué partout ailleurs? Parce qu'aux Etats-Unis, il y avait déjà le C64, par exemple. Quand un terrain est occupé, il est difficile d'y entrer. En ce qui nous concerne, nous enrichissons notre offre, car Atari qui est déjà le leader de l'informatique de loisir veut continuer à être le leader de l'informatique et de l'électronique de loisir.

***Joy** - Quelle est la politique d'Atari vis-à-vis de l'annonce des nouveaux produits?*

EK - Il y a deux types de nouveaux produits, et nous ne pouvons pas en parler de la même manière. Les produits qui viennent remplacer une gamme existante, il n'est pas possible d'en parler longtemps à l'avance, sinon on tue son marché. Exemple: on a annoncé le STE deux semaines avant sa sortie. De telle sorte que dès que les gens ont entendu parler du STE, ils ont pu aller en acheter dans les magasins aussitôt. Quoi de mieux pour les utilisateurs, les revendeurs et les fabricants? Si on en avait parlé avant, on n'aurait rendu service à personne. En revanche, les produits qui représentent une innovation technologique importante, eux, peuvent être annoncés à l'avance. A partir du moment où Atari m'annonce les recherches sur le Transputer, j'ai envie de partager cette passion avec les utilisateurs. C'est une façon de dire: "voilà où va la technologie de demain". Mais je ne suis en aucune manière pressé de le commercialiser. Des centres de recherche, des laboratoires travaillent dessus, mais pour moi il n'est pas encore disponible. Prenez le Portfolio: on l'a annoncé huit mois avant sa disponibilité. Mais c'était un concept totalement nouveau, celui de l'ordinateur complet de poche. Pour résumer, quand un produit est une simple amélioration d'une gamme existante, c'est une annonce commerciale. Et quand c'est un produit révolutionnaire, c'est une annonce technologique. Si j'étais IBM et que je sortais un produit à base de supra-conductivité, je l'annoncerais cinq ans avant. D'ailleurs, ils ne se privent pas de le faire!

***Joy** - N'y a-t-il pas de problème de fabrication pour les écrans de la Lynx?*

EK - C'est vrai que c'est un problème. Il n'y a pas beaucoup de fabricants dans le monde. Mais rappelez-vous ce qu'a fait Tramiel pour le 6502: il a racheté le constructeur. Pour les écrans, c'est une éventualité. D'ailleurs, notre souhait de la commercialiser en juin montre que ces problèmes ne sont pas si graves que ça.



***Joy** - Comment marche le Portfolio?*

EK - Nous avons encore besoin de faire un travail complémentaire. Il a du succès auprès des spécialistes, qui savent immédiatement à quoi il servira, et comment le positionner. Il a eu un énorme succès auprès des entreprises, mais celles-ci ont besoin de six mois à un an pour développer les applications qui justifieront l'achat de plusieurs milliers de machines, afin de les mettre entre les mains de leurs commerciaux. Nous travaillons donc sur les applications, comme vous avez pu le constater au Forum PC. En somme, il suffit d'un peu de patience.



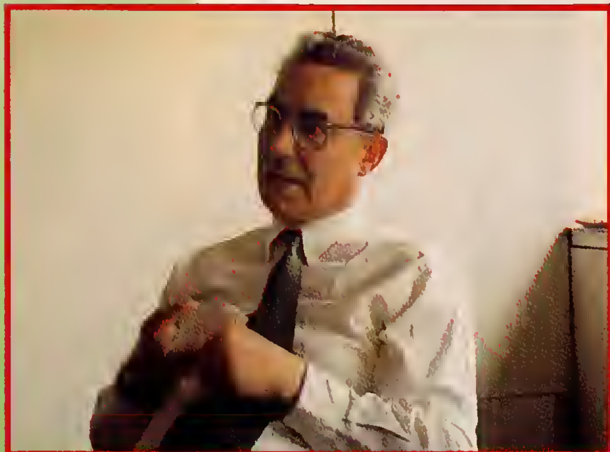
***Joy** - Le piratage est quelque chose d'important pour les éditeurs, et certains d'entre eux reprochent aux constructeurs de ne pas "blinder" les machines, ce qui stopperait le piratage, mais d'un autre côté freinerait les ventes des ordinateurs puisque le piratage est une des motivations qui peuvent faire choisir un ordinateur plutôt qu'une console.*

EK - Je crois qu'il y a une règle de base que personne ne doit oublier, c'est qu'il ne faut jamais aller contre la technologie. Si on est une société qui veut apporter la technologie la plus sophistiquée à l'utilisateur, il ne s'agit pas de limiter les possibilités de cette technologie. Si on a une technologie ouverte – c'est la philosophie de l'ordinateur – et qu'on la restreint artificiellement uniquement pour résoudre un problème spécifique, c'est, à terme, un danger pour tout le monde. Au bout de quelques temps, l'informatique individuelle s'en sentirait mal, et les éditeurs se retrouveraient avec un autre problème beaucoup plus grave. Il faut s'attaquer en fait au problème de fond, qui n'est pas la facilité de la copie. Il réside dans la limitation du parc de machines. Il ne se vend pas assez d'ordinateurs individuels. En ne considérant que des

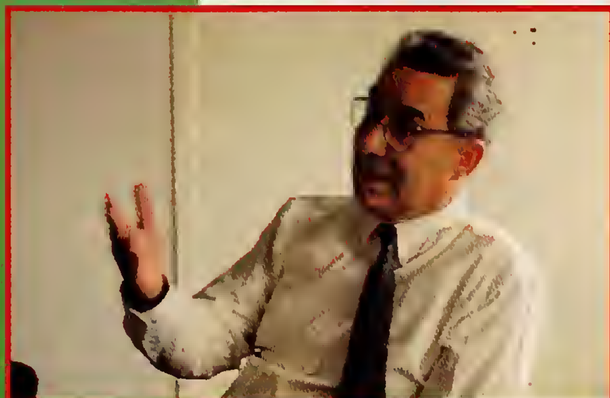
le grand zoo

Elie Kenan

ordinateurs 16/32 bits ayant au moins 500 Ko de mémoire, ce qui est actuellement la définition de l'ordinateur personnel, il s'en vend actuellement 150.000 par an, les deux tiers étant des Atari. Ce marché est constitué principalement de branchés, de membres de clubs informatiques. Imaginez que les cassettes musicales



ne se vendent qu'à 150.000 personnes en France, à ce type de branchés qui communiquent entre eux et s'échangent tout ce qu'ils ont. Pensez-vous qu'on en vendrait autant? Pourquoi le piratage est-il moins important en musique? Parce que le marché est d'un million de personnes, et que vous pouvez vendre 20 ou 30.000 cassettes, ce qui suffit à amortir les coûts. En informatique, un titre qui marche se vend à 15.000, et en général c'est plutôt autour de 2 ou 3.000 pièces. Ce n'est pas assez. Si le parc passait à plus de 500.000 machines, le problème serait résolu. J'invite les éditeurs à essayer avec nous, non pas d'empêcher les fanas de recopier, ce qu'ils n'arriveront jamais à faire, mais d'amener de nouveaux utilisateurs sur le marché. Investissons là-dedans, c'est la seule solution que je préconise. Si vous empêchez les fanas de copier, ils ne vous achèteront plus. Qu'est-ce qui a fait que la



console de jeu, telle qu'elle est actuellement, ne peut pas exploser? Le prix des cartouches, encore à 500 francs chez certains de nos concurrents! Pour la VCS 2600, nous vendons les cartouches à 100 francs. Pour la Lynx, ce ne sera pas possible au début pour des raisons de rentabilité, mais nous le ferons dès que la technologie le permettra.

***Joy** - Combien comptez-vous vendre de Lynx en France?*

EK - Tout ce qu'on me livrera. Pas autant que ce que le public me demandera, en tous cas. Je négocie avec la maison-mère pour en avoir le plus possible. Pour en revenir au prix des cartouches, l'idéal est d'avoir des cartouches au prix du disque. Dès qu'elles seront à ce prix, la moitié des gens qui piratent ne pirateront plus. Je trouve que c'est de l'abus de confiance que de proposer à une famille un mange-cartouches à 700 francs et de leur imposer ensuite – car les enfants font pression sur la famille – des cartouches à 500 francs.

***Joy** - Où en est le Stacy?*

EK - Le Stacy... Ecoutez, l'un de nos concurrents, non-compatible PC lui aussi, a sorti de son côté un portable en disant: "Voilà le prix auquel un portable doit être vendu" (NDLR: il s'agit du portable Macintosh). Là-dessus, Atari en a sorti un dans la foulée au quart du prix. Nous étions assez contents. Malheureusement, Atari n'a pas pu respecter son contrat qui était de le commercialiser aussitôt. Car il y a eu une légère erreur de conception: la durée des batteries n'était pas du tout ce qui était prévu. Nous avons donc décidé de lancer les premiers Stacy sans batteries. Ce sera donc un transportable, et pas un portable. Car nous en avons débattu au sein de la société, et puis au bout de deux mois, nous avons informé les utilisateurs de ce problème. Et pour la plupart, ils nous ont dit: "Mais ça ne nous gène pas! Ce qu'on veut faire avec, c'est le transporter de la maison au bureau, ou au studio, pas taper des textes dans le métro!". Nous sortirons donc une version sans batterie, en informant clairement les utilisateurs de ce fait, au mois d'avril.

***Joy** - Combien Atari France compte-t-il d'employés?*

EK - Une soixantaine.

***Joy** - Avez-vous des loisirs? Comment les occupez-vous?*

EK - J'aime beaucoup la peinture.

***Joy** - Vous en faites vous-même?*

EK - Non. Quand des gens font des choses si bien, pourquoi essayer soi-même?

***Joy** - Quelles écoles préférez-vous?*

EK - Plutôt moderne.

***Joy** - C'est vrai que vous avez fait quasiment du mécénat, avec Speedy Graphito notamment?*

EK - Nous avons effectivement travaillé avec Speedy Graphito. Nous avons fait une exposition de jeunes peintres, "Les allumés de la télé", nous avons été partie prenante au SAD... Nous allons continuer ce type d'actions dans le courant de l'année.

***Joy** - L'impressionnisme?*

EK - Moins, je suis plus ému par l'expressionnisme allemand, l'abstrait des années cinquante...

***Joy** - La musique?*

EK - Un peu moins. Les livres, surtout; la littérature, mais aussi la bibliophilie, la passion des beaux livres. A partir du moment où mon activité m'a amené à aller vers des choses nouvelles, j'ai trouvé refuge dans les choses anciennes, les vieux livres. C'est une façon de marquer la continuité.



***Joy** - Que lisez-vous?*

EK - C'est très divers. En ce moment, ce sont plutôt des essais, comme le dernier Attali, le dernier Minc, mais il y a des périodes de romans, avec Albert Cohen, un retour à Céline de temps en temps...

***Joy** - La télé?*

EK - Je cherche beaucoup, peut-être à cause de mes études, à me tenir informé de ce qui se passe. Je suis la politique de très près.

***Joy** - Vous avez un Atari chez vous?*

EK - Oui, celui de mon fils.

***Joy** - Et pas dans votre bureau. Comment se fait-il?*

EK - Je suis un homme de mémoire. Mais tous les gens qui travaillent avec moi ont des Méga ST ou des Portfolio, et quand j'en ai besoin, il me suffit d'aller dans le bureau à côté!

***Joy** - Merci.*

AMUSEXPO 89

AMUSEXPO 90 : Un salon entièrement axé sur le jeu, et particulièrement sur les jeux d'arcade. Miam, miam ! Comme promis, voici la deuxième partie de ce reportage effectué par notre envoyé spécial, Yvan Elbaz.

SEGA

SErvice GAmes -

Sega présentait une myriade de jeux fonctionnant sur le System 24, cette fameuse carte-mère munie d'un lecteur de disquettes 3"1/2 (plus un chip anti-piratage) où il suffit de changer de disquette pour changer de jeu. Haute résolution et son FM stéréo sont au menu. Toutes les routines d'exploitation (gestion des sprites, collisions, animations...) sont intégrées, la disquette ne contenant uniquement que les données graphiques et sonores. Les jeux sortis auparavant (GAIN GROUND, SCRAMBLE SPIRITS...) n'étant pas à proprement parler des créations originales, SEGA relance l'affaire en sortant un simulateur de golf, ***Super Masters.*** Vous commencez par choisir le club, puis à l'aide de la manette spéciale (petit bras métallique que l'on tire doucement vers soi) vous réglez la puissance de tir. Superbe! De plus, on voit le golfeur tirer avec un mouvement très réaliste la balle que l'on suit horizontalement sur le green. Une vraie compétition!

Reprenant le style des Beat'Em Up, ***Crack Down*** vous propose, seul ou à deux, de pénétrer dans une ville de rebelles afin de la détruire. Posant des bombes à des endroits indiqués par une croix, il vous faudra ensuite vous échapper si vous ne voulez pas mourir dans l'explosion. Vos munitions étant limitées, le corps à corps sera souvent de mise. Plaqué contre les murs, vous guetterez l'adversaire. Le jeu est vu du dessus et un plan vous permet de vous repérer. Bonne chance.

Retour aux cartes logiques normales avec TURBO OUTRUN, disponible depuis déjà quelques temps.

Super Monaco G.P., autre simulation de conduite, propose de concourir au grand prix de Monaco. Classique jeu de voiture mais avec une innovation de taille: c'est un moniteur normal agrandi optiquement par une lentille de Fresnel. La résolution y perd mais pas le réalisme. ***E-Swat*** était aussi présenté: ce Beat'Em Up doublé d'un Shoot'Em Up pour un ou deux joueurs vous entraîne dans un futur proche, incarnant un policier qui avec son coéquipier (optionnel) doit nettoyer un quartier mal famé. Vous commencez avec seulement un pistolet et vos poings, et les coups sont limités. Mais dès que



Crack Down

vous aurez arrêté trois chefs de gang vous deviendrez un policier d'élite et serez équipé d'une armure métallique qui vous protégera contre un certain nombre de coups. Sur cette armure une mitraillette est intégrée sur le bras gauche et vous pourrez, de plus, récupérer une arme dorsale: un lance missiles ou un créateur de Vortex qui aspirera tous vos adversaires. Bien que ressemblant à SHINOBI, ce jeu est une parfaite réussite, surtout à deux.

A propos de SHINOBI, ***Shadow Dancer*** est sa suite (SHINOBI RETURN)

mais ici, vous dirigez un ninja blanc, accompagné de son chien, auquel vous pouvez avoir recours pour attaquer vos ennemis. Cette fois l'action commence dans un aéroport et une multitude d'armes sont récupérables.

Parfaitement réalisé, ***Line of fire*** vous propose de guider successivement une jeep, un tank et un avion dans les lignes ennemies, armé d'une mitraillette laser et de méga-bombes. A peine inspiré (merci TAITO et OPERATION THUNDERBOLT), ce jeu n'est jamais en plans fixes, puisque vous avancez continuellement. Sa réalisation est très bonne et on peut y jouer à deux simultanément.

Dans le style à la mode des combats de catch, ***Wrestle War*** est le plus spectaculaire et réaliste. Il fait revoir les prises de différents angles de vue. Pour deux joueurs aussi.





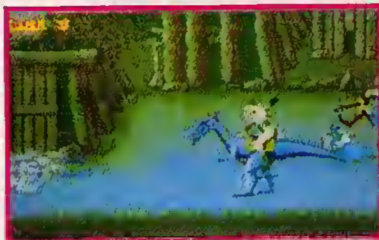
Golden Axe donne, lui, dans l'héroïc-fantasy: vous avez le choix au début entre 3 personnages: un guerrier, une magicienne et un troll. En plus de vos nombreuses attaques, vous pouvez récupérer des fioles contenant des pouvoirs

Line Of Fire : ci-dessous et à gauche



magiques, lors de tableaux-bonus. Utilisées, elles détruisent alors tout à l'écran avec une puissance variable suivant le personnage. Le but du jeu est de récupérer la hache d'or d'un vil seigneur. Une suite a déjà été présentée au salon, en prototype.

Meilleur Beat'Em Up actuel pour deux joueurs: ***Bay Route*** (le jeu de mots est du plus mauvais goût) vous fera explorer des terres dévastées en tirant sur tout ce qui bouge. On peut jouer à deux simultanément, mais le jeu reste répétitif.





Ci-dessus Golden Axe

Super Monaco GP



Les deux personnages réagissent mal et la difficulté est trop élevée. De plus les armes disponibles ne servent pas vraiment plus que celle d'origine. A noter, ce jeu comme beaucoup d'autres, a été fait par SUNSOFT à qui SEGA rachète les licences de certains jeux pour les commercialiser sous son nom.

Apres WONDERBOY et WONDERBOY II: MONSTER LAND voici le troisième (et dernier ?) volet; ***Wonderboy III: Monster lair***, produit par WESTONE en association avec SEGA comme



Ci-dessus : Bay-Route

le II. Cette fois-ci, vous êtes deux, Leo et Papillo, et vos pouvoirs sont magiques et puissants, vous tirez avec votre baguette magique, sautant les obstacles et ramassant des fruits. On est loin de WONDERBOY bien que vos vies soient toujours gérées par un système de degrés de vitalité, mais le tout est très coloré et plaisant, les pouvoirs étant variés et spectaculaires. Quatorze niveaux vous attendent, monstres géants à l'appui. Un chef d'œuvre d'une remarquable jouabilité, surtout lorsque vous montez sur les dragons volants. On s'y amuse beaucoup.

Avec ***Passing Shot***, retour au sport. C'est à une partie de tennis endiablée que vous êtes cette fois-ci convié. Disputant les plus grands championnats, sur gazon ou sur sol dur, vous jouerez en simple ou double, avec tous les principaux coups disponibles. Vue d'abord de derrière, l'action est ensuite vue de haut, suivant la balle d'un bout à l'autre du terrain. Enfin un peu de changement par rapport à l'éternelle vue arrière en perspective! Très belle réalisation, réaliste et prenante.

Du coté de la stratégie, voici le TETRIS de SEGA: ***Flash point***. On peut, là aussi, jouer à deux simultanément, et deux carrés lumineux marquent le niveau auquel il faut arriver pour que tout s'effondre (et qu'on puisse passer au niveau suivant). Les décors, tout droit sortis de FANTASY ZONE, sont distrayants et ils changent à chaque niveau, contrairement à l'autre version d'arcade (voir ATARI le mois dernier). C'est décidément le plus beau, les pièces descendant moins vite et le niveau une fois complété s'effondrant, fumée a l'appui, tel une tour.

Passons à une des principales attractions: le ***MEGA TECH SYSTEM***, meuble comprenant deux moniteurs, un petit, pour choisir le jeu et un grand, pour y

Reporter : Yvan Elbaz

jouer. Devinez donc combien de jeux sont disponibles ? 8! Et que contient la bête? Comme son nom l'indique: une MEGA DRIVE (elle s'appelle GENESIS aux Etats-Unis) avec des cartouches 8 et 16 bits. L'intérêt (comme pour la NINTENDO) est de pouvoir choisir ce que l'on veut, le temps de jeu étant limité, pas les parties. Outre les classiques de la SMS 8 bits, on retrouve les nouveautés de son aînée la 16 bits: ***ALTERED BEAST, SUPER THUNDER BLADE, SPACE HARRIER II, GHOULS N GHOSTS et FORGOTTEN WORLDS*** (de Capcom) ainsi que des jeux non encore disponibles, qui peuvent être essayés grâce à ce meuble comme ***LAST BATTLE*** (adapté du dessin animé «KEN, le survivant» diffusé sur TF1), ***TETRIS, THE REVENGE OF SHINOBI, GOLDEN AXE, SUPER HANG-ON, ALIEN SYNDROME, WORLD DEFENDER, CURSE, AIR DIVER, RAYNOS, DREAM ISLAND, PSY-O-BLADE, KAGEKI, AFTER BURNER II, THUNDER FORCE II, ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE, ALESTE II...*** Avouez qu'il y a de quoi faire! Et puis quand la MEGA DRIVE sera disponible ça va être l'apothéose. Merci SEGA, avec toi SEGAnié.

Cyber Police eswat



SEIBU

Seibu, l'inconnu, présentait ce qu'on peut appeler un Beat-Shoot'Em Up: ***The Double Dynamites*** propose à un ou deux joueurs, en l'an 2089, de terrasser un nouveau méchant qui veut, comme tout le monde, s'emparer de la Terre. Après vous avoir capturés, il vous a transformés en bioroïdes, hommes bioniques très puissants, comme ses soldats. Pourtant, malgré un lavage de cerveau, vous arrivez à vous échapper d'une de ses bases et partez à sa recherche. L'action se borne à tirer, à l'aide d'un viseur indiquant aussi les munitions restantes, sur tous ses soldats, tanks et hélicoptères. Votre personnage et son alter ego, personnifié par le deuxième joueur, sont vus de dos et peuvent tirer avec leur mitraillette-laser et frapper de leurs puissants poings tous leurs adversaires. Heureusement, car ceux-ci sont nombreux et leurs combinaisons bien armées (lance-flammes, bazooka...) sans oublier qu'ils peuvent voler et se dissimuler, pour vous tirer dessus, dans le décor. Pour vous débarrasser d'eux, certaines armes peuvent être rajoutées en option: bazooka,munitions et gilet pare-balles. Ce jeu très réussi, bien que pas vraiment original (merci TAD et

Ci-dessous : Mega -Tech System Sega



CABAL), est amusant et jouable, surtout à deux. Les sprites de vos personnages sont géants (le quart de l'écran), tout comme ceux de vos adversaires lorsqu'ils vous attaquent. Les tirs laser sont supers, le seul regret que l'on puisse avoir étant la difficulté, un peu grande, et le fait que vos personnages soient transparents afin de laisser voir ce qui vous arrive dessus, ce qui n'est finalement pas très utile et rend le jeu confus.

SETA, dont c'est la première apparition dans l'hexagone, reprenait le système de manettes de SNK, à savoir celles qui peuvent tourner sur elles-mêmes, pour ce nouveau Shoot'Em Up. Dès la présentation, un avion s'écrase et ses deux occupants indemmes, sont faits prisonniers. 20 ans plus tard, on les retrouve s'échappant d'un village et s'armant.

Cal 50 (CALIBER FIFTY) commence et vous prenez place, seul ou avec un ami, tuant tous les soldats et animaux présents. Les munitions disponibles, bombes et mitraillettes, sont limitées mais l'on peut en récupérer sur les soldats morts. D'autres armes sont récupérables, comme un lance-flammes et un mini-bazooka, et l'on peut s'emparer d'un avion à l'aéroport. C'est très utile pour détruire le tank géant situé un peu plus loin et pour découvrir les ennemis embusqués qui vous attendent. Le scrolling est multi-directionnel et le cadre n'est pas limité, ce qui donne l'impression d'explorer vraiment le terrain et d'avoir plus d'espace. Ça se joue comme une histoire, le joueur choisissant vraiment l'endroit où il veut aller. Mais la difficulté est grande: des trappes s'ouvrent sous vos pieds, des ennemis kamikazes explosent avec vous dès qu'ils sont trop proches et des avions passent, mitraillant le sol pour vous tuer. Vos trois vies sont bien maigres face à tout ça. Avec pas grand chose de plus (moins d'ennemis), ça aurait été une réussite. Seulement voilà, le jeu est très répétitif. Il aurait pu être génial, il n'est que bon...

CI-DESSOUS : CAL 50







Et maintenant, dans la catégorie des sociétés 100% françaises, voici :

SISTEME!

On applaudit. Déjà présente lors de la précédente édition de ce salon, elle représentait à l'occasion son premier jeu: ***Punk & Jump***. Celui-ci vous met dans la peau d'un petit bonhomme rond, jaune et qui saute (ça ne vous rappelle rien?), avec une chevelure de punk et des boucles d'oreilles. L'action se déroule en 3D, votre personnage étant vu de dos. Vous lancez des bouteilles sur vos ennemis et évitez des poteaux. Le problème est que l'action se borne à ça, et que c'est très répétitif (surtout qu'il y a 32 tableaux). Alors il faut bien du courage pour y arriver et libérer vos dulcinées (PUNK serait-il bigame? Y a des veinards), surtout que si on remplace les bouteilles par des tirs, on obtient l'énième Shoot'Em Up. Heureusement qu'il y a quelques bonus cachés et que les graphismes sont mignons, car pour ce qui est de l'effet de profondeur (bandes de couleurs venant vers vous), c'est raté.

Dommage, parce qu'avec une réalisation un peu plus soignée ça aurait pu être un bon petit jeu, digne des salles d'arcade.

L'autre jeu, présenté en exclusivité au salon, c'est ***Ballarena***. On peut jouer à deux simultanément dans celui-ci, et l'on dirige une raquette sur laquelle une balle doit rebondir. Eh oui, c'est un casse-briques! Et pourtant il est original: les raquettes se déplacent en cercle autour des briques, qui sont des boules cette fois-ci. Et lorsque vous en détruisez certaines, des bonus apparaissent, vous donnant divers pouvoirs. C'est divertissant surtout à deux mais ce n'est pas le jeu de l'année.

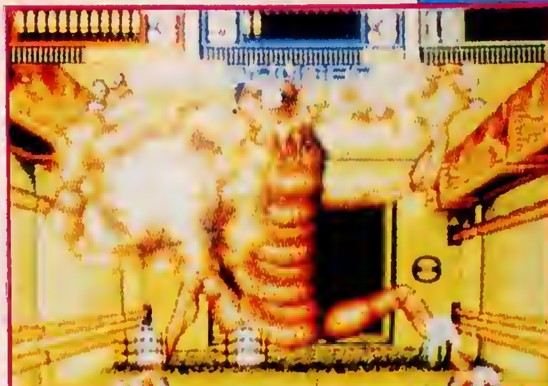
Enfin, ***Motoman*** est le troisième et dernier. C'est en réalité un kiddie ride (manège motorisé pour petits enfants) un peu spécial, car il accueille en son flanc un mini moniteur de 10 pouces (25cm), ainsi qu'un jeu, très simple, pour les petits: ils dirigent un petit bonhomme et sa moto sur une route sans fin et ils doivent éviter les motos et voitures qui passent. A un moment, le jeu est même dans le noir et on ne voit que les lumières des phares. La partie est limitée à 3 min et ils dirigent le bonhomme en faisant basculer le manège. Pour les techniciens, sachez que leurs jeux sont développés à partir d'une carte 32 bits (ni Archimedes, ni Amiga, ni Atari ST) pouvant afficher jusqu'à 256 couleurs simultanément en overscan (plein écran) qu'ils ont trouvée au Japon. Pour les exploitants, sachez qu'elle a été modifiée et que, bien que leurs jeux soient tous développés dessus, elle est impiratable. Ah oui, elle peut contenir de 1 à 10 Mo de programme et surpasse de loin en rapidité les micros actuels. Mais SISTEME ne se borne pas aux jeux, elle développe aussi des accessoires pour les exploitants, comme MIRESIS (qui permet d'effectuer les réglages d'un moniteur), JAMSIS (qui protège contre les briquets piézo), PROTECSIS (pareil, mais qui détecte aussi les tilts, alimente les monnayeurs, émet une sirène d'alarme et éteint le meuble) et CREDSIS (qui contrôle les 4 entrées de crédits du monnayeur et comptabilise l'argent). Pourtant SISTEME ne s'en tient pas là et commercialise aussi un meuble multi-cartes, le ***Galaxy***, qui est équipé, en plus des cartes citées plus haut, de 2 joysticks et de 8 boutons (pour deux joueurs). On peut de plus lui rajouter un volant, une manette de vitesse et une pédale de frein (pour les jeux de voitures). Comme quoi les Français sont toujours aussi créatifs et novateurs! Rendez-vous l'année prochaine...

SHIN NIHON KIKAKU (SNK)

SNK (et ne me demandez pas ce que cela veut dire) est de loin, la société dont les réalisations, sans être les plus originales, sont les meilleures. Elle nous le prouve cette fois encore à l'occasion de ce salon. Pour commencer, un jeu de tir de première avec ***Beast Busters***, on peut y jouer jusqu'à 3 avec chacun une mitraillette et des ârmes spéciales (roquettes, bombes incendiaires ou électriques), les munitions étant bien entendu limitées. Vous tenez le rôle de Paul PATRIOT, Johnny JUSTICE et Sammy STALELY (à se demander où il sont trouvé les noms?) devant nettoyer une ville sous l'emprise des ténèbres, tous les habitants étant devenus des zombies. Evidemment, n'ayant que faire d'essayer de les guérir, vous les massacrez l'un après l'autre, admirant leurs membres se décomposer en morceaux ensanglantés. Passant de la rive à un bateau (avec de mignons piranhas affamés), vous continuez, baigné d'hémoglobine, ensuite dans les rues et les ascenseurs (y a même des loups-garous), passant aussi par des tunnels en sous-sol. Mais le voyage ne s'arrête pas là, et vous affronterez bien des monstres en décomposition avant d'atteindre l'origine du mal. Les monstres de fin de tableaux sont géants et vraiment affreux, et lorsque vous essayez de les abattre, ils se séparent en plusieurs morceaux et vous attaquent, jusqu'à ce qu'il ne reste plus que leurs cerveaux. Enfin un jeu qui donne dans le léger et la poésie,

Punk & Jump





Beast Buster SNK

tellement qu'on s'en met plein les doigts. Bref, c'est violent et gore à souhait, on s'y éclate comme nos adversaires! Le meilleur jeu de tir...

Mechanized Attack est lui aussi du même type, mais avec seulement 2 mitraillettes. La différence est que l'action se passe dans le futur et qu'on y trouve pleins de robots et vaisseaux en lieu et place des soldats. A part ça, c'est comme l'autre très complexe et très bien fait, tous les détails étant soignés. A propos de guerre, chez SNK, pour obtenir un nouveau jeu, on prend IKARI WARRIORS et sa suite VICTORY ROAD, on y ajoute un peu de POW (Prisonners Of War) et alors, magie on obtient ***Ikari III***. A mi-chemin



Mechanized Attack

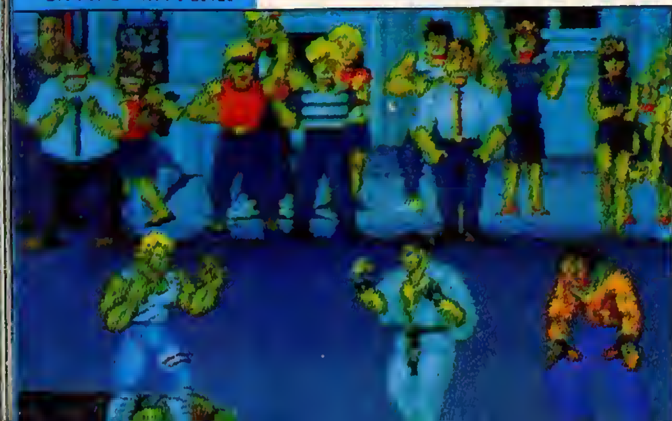
entre un Beat'Em Up et un Shoot'Em Up, c'est en tous cas le plus réaliste pour ce qui est des combats. Il utilise comme d'habitude les manettes spéciales de SNK qu'on peut faire tourner sur elles-mêmes pour diriger les coups. On retrouve donc les deux protagonistes du premier du nom pour recommencer la guerilla, mais en bien mauvaise posture cette fois. Vous êtes lâchés au milieu d'un cours d'eau, armés uniquement de vos poings et de vos pieds, supprimant quelques soldats ennemis en vue de vous approprier leurs armes. Couteau ou mitraillette en mains, vous continuez sur le sol ferme récupérant des munitions afin d'alimenter le carnage. La première caserne est en vue, hélicoptères et tanks vous attaquent... Vous vous débarrassez d'eux et pénétrez les lieux. Plus loin, vous pourrez vous emparer des tanks, hélicoptères et bateaux ennemis, si vous restez en vie jusque-là. Les habituels monstres mécaniques géants sont évidemment présents en fin de niveau, toujours aussi difficiles à battre. Tout se déroule dans un scrolling vertical et vos personnages sont vus de haut. Très gros sprites, graphisme soigné; il est plus réussi que ses prédécesseurs. A deux, on ne s'ennuie pas!

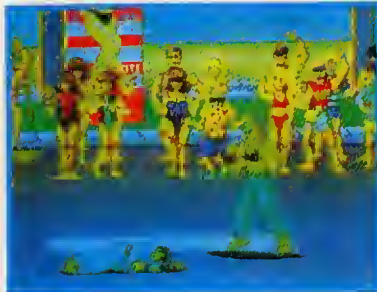
Retour dans le passé avec ***Prehistoric Isle in 1930***, où vous prenez place à

bord d'un vieux coucou survolant une île surnommée l'Enfer Vert et où tout est resté inchangé depuis l'ère préhistorique. Alors, en bon archéologue que vous êtes, vous vous mettez à tout saccager, votre survie en dépendant. C'est que les habitants ne sont pas des pacifistes dans l'âme et sont excités par les ondes de la machine du savant fou qui habite cette île (et que vous vous devez de déloger), ils vous attaquent sans répit. Il y a de tout, des troglodites sautant sur vos appareils et les déstabilisant, aux dinosaures et autres ptérodactyles en vol. Tout est ici rassemblé, les monstres d'époque cohabitant avec les armements les plus sophistiqués: bombes, napalm, mines aérienne, lasers... Sans compter que la capsule qui utilise toutes ces armes sort aussi du bouclier, on peut la faire tourner autour de l'appareil. L'arme utilisée change alors suivant la position où on bloque la capsule. L'armement peut en plus, évoluer si on détruit les oeufs des animaux et si on récupère les capsules situées à l'intérieur. Ne parlons pas trop des mastodontes géants à affronter en fin de tableau, le fait qu'ils sautent et attaquent gueule en avant, essayant de vous attraper avec les crocs acérés de leurs machoires, étant propice aux cauchemars... Le scrolling est tantôt horizontal et tantôt vertical (même que des fois il biaise, le vilain), il peut y avoir un second joueur. Les graphismes, les musiques et les sons sont à la hauteur. On trouve bien du plaisir à dégommer tous ces monstres d'époque de quelques coups de laser..

Toujours dans la catégorie du tir à outrance, ***The Next Space*** vous propose un classique, bien qu'agréable, Shoot'Em Up à scrolling vertical. Devant atteindre la base d'un méchant, située dans une autre galaxie, vous partez à bord de deux gros chasseurs munis de réacteurs surpuissants et d'armes meurtrières. Les deux vaisseaux se dirigent bien et deux joueurs peuvent participer à la mission simultanément. Des escadrilles ennemies envahissent votre horizon, vous obligeant à les éliminer. Des vaisseaux-mère géants arrivent, de temps à autre, afin d'essayer de vous anéantir. Mais vos moyens de défense sont à la hauteur, puisque vous pouvez actionner une seconde arme, plus puissante que vos lasers, récupérée en récoltant une capsule-missiles téléguidés. Bombes atomiques, lance-flammes et autres réjouissances sont disponibles. L'arme diffère suivant la lettre inscrite dessus et il suffit de tirer pour que cette lettre change, changeant aussi l'arme. Il y a aussi des capsules augmentant votre vitesse. Le problème est que l'action se situe essentiellement dans l'espace, et donc sans décor autre que les étoiles. Bien qu'un peu répétitif, il est au moins aussi efficace que son prédécesseur SKY SOLDIERS.

Street Smart : SNK





Street Smart : SNK

Les Beat'Em Up sont nombreux cette année et SNK a aussi les siens: ***Street Smart*** est un superbe combat de rues pour un ou deux joueurs, avec scrolling horizontal limité. Vous êtes dans une ruelle mal famée et combattez, aidé d'un second joueur, deux adversaires des plus déchaînés. Tous les coups sont permis et la boxe et le karaté sont de rigueur, un arbitre pas très réglementaire est là pour départager les combattants, mais n'espérez aucune indulgence à votre égard: il est vendu à l'adversaire! Tout est très rapide, vos personnages sont agiles et leurs coups spectaculaires (culbutes, chassés-croisés). Après vous être débarrassés de vos adversaires en deux ou trois rounds, un ultime combat vous opposera pour déterminer le champion. C'est décidément très réussi et vos extrémités (comprendre pieds et mains, mais rien d'autre, vicieux!) seront bien utiles dans ce jeu. Une petite réussite. Je n'ai d'ailleurs pas bien saisi la différence avec ***Gang Wars,*** qui est du même type mais avec scrolling horizontal continu et des bandes de loubards biens armés (matraques, fusils, bouteilles cassées...) vous menant la vie dure et ayant enlevée votre petite amie (merci TECHNOS et DOUBLE DRAGON). Partant avec un ami à l'aventure vous affronterez en plus en fin de niveau toute la bande s'étant regroupée, et des voitures transformées en blindés sont au programme. Cette fois encore les jeux SNK sont d'excellente facture et bigrement efficaces. Que nous réserve encore cet éditeur cette année? Des hits, sûrement.

TAITO

Taito est de très loin la société la plus prolifique cette année. Mais la qualité ne suit pas, ce qui nous donne un mélange très hétérogène. Commençons donc par les meilleurs, plus particulièrement par ***SCI*** (Special Criminal Investigation), la relève de CHASE HQ. Au volant de votre voiture de patrouille, vous pourchassez la voiture d'un brigand de la pire espèce qu'il vous faut arrêter. Il ne suffit plus ici d'essayer de lui rentrer dedans pour le faire sortir de la route, vous pouvez aussi lui tirer dessus puisque vous êtes armé d'un pistolet afin de lui causer plus de dégâts. Pour vous aider dans votre tache, un hélicoptère passe de temps en temps et largue une caisse remplie d'un bazooka et de cinq roquettes. Elle va vous être bien utile. Le temps est, hélas toujours limité et la difficulté toujours aussi grande. Mais on s'accroche car le jeu est prenant. Le cockpit est constitué d'un volant avec un bouton de tir à gauche et à droite, de pédale d'accélération et de frein et d'un bouton situé sur la manette de vitesses. L'impression de vitesse est toujours aussi bien rendue. On s'y amuse beaucoup. CHASE HQ à d'ailleurs fait d'autres émules en la personne de ***Crime City***, où l'on retrouve les deux flics qui conduisaient la voiture. Seulement maintenant, ils sont à pied et l'action a perdu sa profondeur puisque tout est en 2D dans un scrolling horizontal. Des gangsters les attaquent, armés de pistolets et de matraques. Vous ne tardez pas à riposter, récupérant munitions, armes et énergie au passage. Le premier niveau, pas très original (merci NAMCO et ROLLING THUNDER), s'efface vite pour laisser place au second, nettement plus digne d'intérêt. Vous devez dans celui-ci sauter de voiture en voiture, évitant les tirs croisés des ennemis. Calculez bien votre coup, car si vous ratez votre saut vous finirez écrasé. Dans le niveau suivant, vous arrivez dans un hangar et affrontez, vu de dos, chiens et lanceurs de cocktails Molotov (merci Tad et Cabal). Plus loin, le scrolling devient vertical et vous êtes suspendu dans le vide, monté sur une passerelle tenue par un hélicoptère. C'est là que des tireurs dissimulés dans les chambres des buildings adjacents tentent de vous tuer. Il y a de quoi faire, surtout si l'on est deux.

S.C.I : Taïto



Dans la lignée de MIDNIGHT LANDING, le fameux simulateur de vol de TAITO, voici maintenant ***Top Landing,*** le meuble, disponible en version debout et cockpit, propose un système à base de lentille de Fresnel agrandissant optiquement l'écran et donnant l'impression d'entrer dans l'image. Mais ce système est au détriment de la qualité: on ne peut pas

S.C.I : Taïto





Crime City



tout avoir. Comme pour son prédécesseur, un manche à balai est là en lieu et place des commandes et tout est visualisé en 3D polygonale. Le but aussi est le même, faire atterrir un immense Boeing dans un aéroport, et ceci sans casse. On a vraiment l'impression d'en guider un vrai, tellement c'est difficile.

Aux commandes d'un vaisseau transformable en voiture, ***Night Striker*** vous emmène dans une 3D classique mais efficace, dans un Shoot'Em Up rapide et prenant. Vous parcourez des cités futuristes et abattez les tanks et hélicoptères tentant de vous arrêter. Vous disposez d'un seul vaisseau dont les boucliers faiblissent et de deux armes bien meurtrières: des gros faisceaux lasers et des missiles téléguidés (merci SEGA et THUNDER BLADE). Vous êtes au XXI° siècle, au service d'une unité d'élite et devez libérer un savant ayant été kidnappé. TAITO s'est ici largement surpassé.

Changement de décors maintenant avec ***Aquajack***, du même type, mais dans les marais. Vous dirigez un bateau bien armé qui doit se frayer un chemin dans cet endroit humide en vue d'arriver à la base d'un dictateur. Animation 3D et vue de dos. On peut diriger un viseur et tirer missiles et roquettes, et les occasions ne manqueront pas, vu le nombre d'hélicoptères et de hors bords vous attendant. C'est beau et ça plaît.

Dans la catégorie boxe, ***Final Blow*** bat son plein, proposant 5 adversaires ayant chacun un style de combat bien différent. Points forts, point faibles, il tient à vous de les trouver. Sachez toutefois qu'un solide entraînement vous sera nécessaire afin de battre vos opposants. Les coups possibles sont variés et percutants, vos adversaires y perdant même quelquefois leur dentier. Toute la scène est vue de coté et un scrolling horizontal vous suit d'un bout à l'autre du ring. Il y a aussi un arbitre qui sépare les boxeurs lorsqu'ils en viennent au corps à corps. Pendant le jeu, tous les muscles et mouvement sont parfaitement restitués dans tous leurs détails. En voila un qui est rapide, spectaculaire et dont, croyez-moi, on ne se remet pas. Surtout avec comme adversaire un ami.

Passons à ***Violence Fight***, autre jeu de combats fratricides mais moins réglementaire cette fois. Quatre combattants vous sont proposés, chacun ayant sa technique: combat de rue, boxe chinoise, catch et vétérans. La taille des sprites est géante et les coups sont d'une extrême violence. Les personnages sont agiles et l'aire du jeu non fixe, laissant une grande liberté de mouvements. Les décors changent d'une rue à l'autre. Le temps du combat est limité à 100 secondes, et il faudra avoir achevé votre adversaire avant la fin du temps imparti. Pour deux joueurs également.

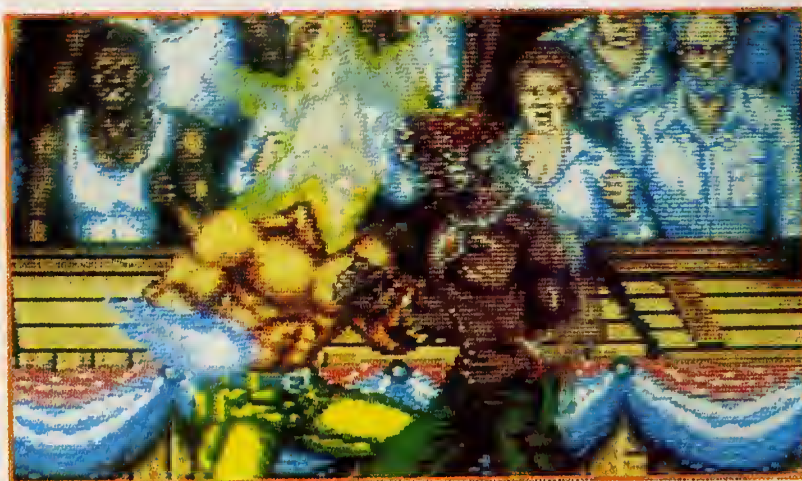
Une floppée de Shoot'Em Up de plus ou moins bonne qualité était là aussi, démontrant que Taito essaye ainsi d'occuper le marché aussi par le bas, mais ce n'est pas une réussite. Premier d'une longue liste, ***Heavy Unit*** vous fera explorer les entrailles de la planète «Tau», la première colonisée. Car des monstres veulent s'en emparer, et seul votre vaisseau transformable en robot, a une chance de les en empêcher. Lasers et bombes sont là, heureusement, pour vous y aider. Mais les plus efficaces ce sont les armes récupérables augmentant la puissance du tir, vous protégeant d'un champ de force.

2013 n'est décidement pas plus tranquille que 1990. Le scrolling est horizontal et les méchants pas beaux!

Avec ***Asuka and Asuka***, c'est reparti dans un scrolling vertical, et pour deux joueurs, cette fois-ci. On passe ici allègrement de décors futuristes, pour plonger



Night Striker



Violence Fight



Top Landing



Violence Fight

dans une autre dimension infestée de dragons. Armes classiques, jeu aussi.

Et c'est reparti pour un tour... Même scrolling, même système, mais plus nul: ***Fighting Hawk***, sort deux ans (au moins) trop tard. Quant à ***Twin Hawk***, à part le fait qu'il puisse y avoir deux joueurs, c'est du vu, revu et recuit. Faute de mieux c'est passable. Passons à plus intéressant avec ***Nastar***, suite de Rastan. (comme quoi, le verlan ça sert). On peut jouer à deux dans cette nouvelle mouture, mais les qualités du premier ont disparu: les graphismes et musiques sont très médiocres, les personnages grossiers et lents. Décevant, pourtant dans le final Taito nous a réservé deux bonnes surprises.

Des jeux de stratégie nouveaux et géniaux! Plotting propose à deux joueurs de s'affronter, dirigeant un petit bonhomme élastique qui doit à l'aide de carrés différents, tirer ceux-ci sur d'autres carrés semblables afin de les faire disparaître. Ceux qui sont situés derrière vont s'échouer alors et vous tous les faire disparaître dans le temps imparti pour passer au niveau suivant. C'est un pur jeu de réflexion qui distrait l'esprit de par sa conception révolutionnaire. Dans la lignée, Puznik en est un autre mais qui n'a pas du tout le même but. Il faut ici, avec un curseur, diriger des carrés divers afin qu'ils s'assemblent par trois et s'éliminent mutuellement. Mais des blocs neutres parsèment l'écran empêchant le l'assemblage des carrés. C'est le genre de jeu intéressant qu'on aimerait voir plus souvent. Bien plus facile à jouer qu'à décrire. Espérons que Taito se tournera plus vers ce type de programmes dans le futur. Quantité n'est pas égale à qualité, même pour le plus grand.

TATSUMI

Tatsumi est depuis toujours spécialisé dans les simulations. Depuis Buggy Boy et Apache III, cette société a fait bien des progrès puisqu'elle nous propose cette fois-ci un jeu de voitures de course spectaculaire, nommé ***Round Up V.*** Trois écrans composent ce jeu, rendant les impressions des vrais pilotes, surtout que le son est des plus réalistes. Le meuble est monté sur verrin hydraulique et reproduit parfaitement toutes les aspérités du terrain. Une réussite complète! Comme quoi certain savent produire peu, mais bien.

TECHNOS

Technos, dont les jeux étaient commercialisés hors Japon par Taito sous son nom jusqu'à présent, s'exporte toute seule depuis le succès de Double Dragon (commercialisé sous le nom de TAITO) et de sa suite (commercialisée par TECNOS cette fois). Mais les créations sont toujours aussi peu nombreuses, ce qui est bien dommage, vu leur qualité. Restant dans le sport et les combats, ***WWF Superstars*** est ce qu'on pourrait appeler un jeu de catch très mouvementé. Deux joueurs peuvent y participer, opposés entre eux, ou à deux autres adversaires. Les prises sont variées, violentes (amateurs de sang...) et très très spectaculaires. C'est hélas un jeu plus facile à essayer qu'à décrire, alors bonne chance.

US Championship Beach Volley Ball est un très bon volley de plage, pour un ou deux opposants. L'action y est vue de coté en perspective et les joueurs dirigent le personnage le plus apte à recevoir la balle en fonction de sa position. Une croix au sol indique l'endroit où va frapper la balle et le maniement a été assez simplifié pour ne pas nécessiter de longues périodes d'adaptation. Bref, ça va vous plaire!

TECMO

Tecmo nous étonne une fois encore avec son nouveau jeu de football pour deux joueurs: ***World Cup '90***. La France a raté sa qualification pour la coupe du monde, d'accord c'est con. Mais voici le moyen de prendre sa revanche sur nos adversaires... L'un contre l'autre ou seul contre l'ordinateur, cette simulation à scrolling multi-directionnel est une de celles dont on ne se lasse pas au gré des parties. L'action est vue d'en haut en perspective et toutes sortes d'attaques, de passes et de tactiques sont possibles. Le plus complet à ce jour.

Dans le style plus éprouvé des Beat'Em Up, ***Shadow Warriors*** vous place dans la peau de deux ninjas nettoyant la ville de ses malfrats. La présentation, sublime, se regarde comme un film et les combats sortent des habituels coups de poings et de pieds. On peut se surprendre sur les poteaux indicateurs des rues et envoyer, d'un balancement, vos adversaires au tapis. Autre possibilité, faire la roue et attraper son ennemi en vol, le projetant plus loin. Toutes les positions sont de ce genre et des armes sont récupérables.

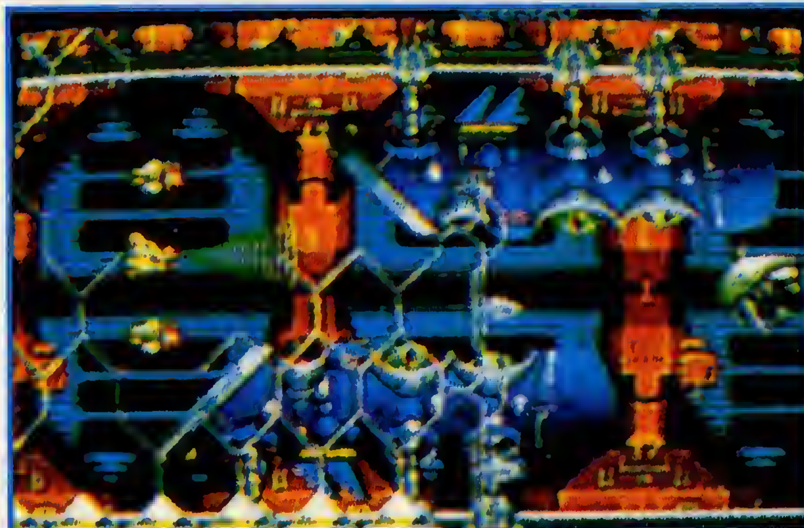
Similaire, ***Ninja Gaiden*** est peut-être un peu trop proche du précédent. Mais le jeu est prenant et l'on passe rapidement outre ce détail. Continuant dans le sport, ***Tecmo Bowl*** est un bon rugby, seule discipline manquant à la liste des conversions arcades.

TOAPLAN

Toaplan, fabriquant peu connu, qui jusqu'alors vendait ses brevets à TAITO qui distribuait ses jeux en Amérique et en Europe, sort ses griffes: le succès de ses dernières créations lui a permis de s'exporter elle-même. Elle nous présente donc ses nouveautés, en commençant par ***Hell Fire***, (commercialisé sous le nom de TAITO) qui est un Shoot'Em Up original. Le vaisseau que vous dirigez se déplace toujours dans un scrolling horizontal, et tous les habituels ennemis y sont présents. Mais la nouveauté vient d'ailleurs et ce sont vos armes qui diffèrent, car on peut choisir la direction de leurs tirs: en avant, en arrière, dans les quatres diagonales ou en haut et en bas. Sinon, c'est l'éternel tunnel bourré de vaisseaux, mais que vous ne pouvez détruire qu'en utilisant la direction de tirs appropriés. Ceux-ci s'appliquent aussi aux vaisseaux-mère, présents en fin de tunnel. Le système d'armes apporte un nouvel intérêt au jeu, et renouvelle le genre, impliquant, en plus, une part de stratégie dans les combats. Toujours dans les Shoot'Em Up à scrolling horizontal, ***Zero wing*** propose, pour deux joueurs cette fois, de traverser l'antre d'une énorme base spatiale, pour arriver en son centre et la détruire. Mais celle-ci est le repère de toute la flotte ennemie, et vos petits vaisseaux auront besoin de bien du courage pour mener à bien leur mission. Pourtant les armes ne manquent pas et on trouve, en plus des classiques missiles et lasers, deux petits vaisseaux qui peuvent s'ajouter en formation au dessous et en dessus d'eux. Obtenir ces «plus» n'est pas évident, mais ils sont tellement efficaces, qu'abattre les gros vaisseaux qui les pourvoit semble plus aisé. Une autre arme est disponible, dès l'origine, un rayon tracteur, permettant de capturer les vaisseaux adversaires, qui servent alors de boucliers contre leurs compatriotes. Attention, car si le vaisseau est trop gros, son poids vous entraînera irrémédiablement vers le bas... Un programme simple mais efficace...

Amusant est le mot qui convient le mieux à cet autre jeu pour deux, à scrolling horizontal (à croire qu'ils ne savent faire que ça, chez TOAPLAN), j'ai nommé ***Demon's World***. Votre personnage tire





et saute partout dans ce monde, où cohabite un joyeux mélange de fantômes, vampires, morts-vivants et autres Dracula et Frankenstein. Toutes les sortes de démons maléfiques sont revues et corrigées ici dans le style japonais, et ils en deviennent alors bien plus sympathiques. On peut monter sur son co-équipier, afin de tirer plus haut, et des ballons apparaissent, ici et là, pour vous transporter par dessus les lignes ennemies. Des armes très diverses sont disponibles (lasers, bombes, missiles et tirs 3 directions), ainsi qu'une combinaison vous protégeant des coups ennemis. La réalisation, sans être impeccable, est soignée. Les graphismes restent un peu simples, mais la musique est enjouée. Espérons que la compagnie volera plus haut la prochaine fois!

UPL

UPL, éditeur presque inconnu sur le vieux continent, présentait un seul jeu. Mais quel jeu! ***Atomic Robokid*** vous place aux commandes d'un petit robot très mignon mais pas exactement inoffensif (voir le test en version console dans ce numéro). Disposant d'un gros canon laser, vous commencez à pied, marchant au sol et détruisant les premiers adversaires, en vue de récupérer une pastille vous donnant la possibilité de voler. L'attaque continue en l'air ou d'autres pastilles augmentant la puissance de feu sont récupérables. On peut tirer sur celles-ci pour choisir l'arme désirée. Vos ennemis sont des robots et des vaisseaux, beaux et originaux, aux armes très fantaisistes. Les niveaux sont variés et les détails soignés (on voit même les feux des réacteurs). Graphismes et sons semblent tout droit sortis de dessins animés japonais. C'est excellent, bien que ça rappelle quelque chose (merci IREM et R-TYPE), mais en mieux! A quand la suite ?

WILLIAMS

Les jeux de Williams sont depuis quelques temps déjà en haute résolution et ce nouveau venu nous prouve qu'on peut toujours faire mieux: ***Narc*** vous met dans la peau d'un flic de la brigade spéciale des stups et de son équipier (on peut y jouer à deux simultanément). Ils doivent évidemment débarrasser la ville de tous ses trafiquants et dealers, et, autant vous prévenir, ils sont fort nombreux. Parcourant les rues des quartiers mal famés, vous tuez tous ceux qui vous croisent et récupérez leur butin. Vous êtes armés de lance-roquettes et de mitraillettes et l'écran scrolle horizontalement. Des portes vous mènent dans les sous-sols et le métro, où d'autres petits voyous vous attendent. Vous passerez aussi par des ponts et pourrez écraser des voyous au volant de votre belle Ferrari. Mais tout ne sera pas rose, eux aussi étant bien armés, ils essayeront de vous abattre par tous les moyens, y compris avec un hélicoptère. Beaucoup d'éléments du jeu viennent d'images digitalisées et l'animation est hyper-réaliste. C'est un autre type de réalisation que celle des jeux japonais, et c'est bienvenu. Heureusement que WILLIAMS sait faire autre chose que des flippers.

V-SYSTEM

V-System? Drôle de nom pour un éditeur. Pourtant, ils commencent fort avec un super volley ball: ***Super Volley Ball*** (d'où le nom) propose un jeu d'équipe, contre un ami ou l'ordinateur, visualisé de côté. L'action se déroule dans une salle de sports et la balle est suivie d'un scrolling horizontal. Une flèche indique le point de chute de la balle lors d'un tir adverse, et beaucoup de types de services sont possibles. C'est tellement bien fait que la balle se déforme sous la force de frappe de l'attaquant! D'ailleurs, à chaque set, on peut tirer sur la balle de sorte qu'elle arrive en zigzagant sur l'adversaire, ce qui vous assure le point. Sans oublier qu'en attaque au filet, on peut faire une feinte en faisant sauter un joueur sans balle ce qui distraira l'adversaire. Que vous dire d'autre, si ce n'est que c'est le meilleur jeu d'arcade. C'est excellent et à essayer de toute urgence...

HellFire : Toaplan



A L'ANNEE PROCHAINE

Les jeux d'arcades, qui sont à l'origine de la micro-informatique familiale, continuent leur avancée effrénée vers la perfection: animations, graphismes et sons atteignent des qualités extrêmes. Malgré la quasi-perfection des conversions effectuées sur micros 16 bits, et plus particulièrement sur consoles 16 bits, l'ambiance de jeu reste très différente de celle des salles: non que l'on regrette la fumée des cigarettes, le bruit incessant et l'argent qui s'engouffre dans ces superbes machines à sous, mais c'est un tout, un mélange de tout ceci doublé d'une étrange frénésie, car on ne retrouve pas le même plaisir de jouer quand, chez soi, le nombre des parties n'est pas limité et que les joysticks, cockpits et meubles debout ne sont plus présents. C'est alors une autre approche que l'on a vis à vis du jeu, plus physique, plus forte. Impossible de la retrouver dans le calme de sa demeure; où sont donc passés les sièges hydrauliques et leurs simulations extrêmes? Et que sont devenues les manettes à la disposition si ergonomique? Et les moniteurs géants?

L'extase a hélas disparu. Arcades et micro sont décidément deux mondes bien différents.

En conclusion, pas de changements notables en ce qui concerne le genre des jeux: de l'action, uniquement, toujours des Shoot'em Up et des Beat'em Up à gogo. On doit cette année encore tirer sur tout ce qui bouge, la guerre étant omniprésente et source d'inspiration de la quasi-totalité des jeux. De toutes façons, si ce n'est pas la guerre, c'est une forme de combat. Un peu de changement, un souffle nouveau serait le bienvenu et empêcherait d'atteindre une monotonie latente. La qualité des jeux s'est, il est vrai, affinée encore et a atteint de nouveaux sommets cette année. Reste l'originalité qui fait cruellement défaut, bien que certaines marques aient fait des efforts dans ce sens par suite du succès phénoménal de Tetris, qui fut le déclencheur et qui prouva qu'autre chose pouvait plaire hormis le pan-pan boum-boum. Espérons donc une amélioration dans ce sens d'ici à la prochaine édition d'Amusexpo. Et pourquoi pas l'apparition de sociétés américaines ou européennes qui pourraient réussir à supplanter le monopole des sociétés japonaises dans le domaine des jeux vidéo? Réponse l'année prochaine.









iMAGE
works

Do you wanna be a ... ?

ATARI ST / STE
AMIGA
Compatibles PC

ROCK STAR™

Concept ROCK STAR™

le premier SOFT OPÉRA

Logiciel livré avec la cassette audio des 9 musiques originales

Sont également disponibles :

le compact disc, le video clip (en VHS), le tee-shirt, la casquettes, et les goodies.

Rock Line ☎ 68 [illegible]4 23 03

Are you ready to Rock'n Roll ?

Etes-vous prêts à faire vibrer le public avec une sono de 20 000 Watts ?

Etes-vous prêts à enregister le Hit qui plafonnera dans les Tops ?

Etes-vous prêts à éviter les pièges de tous les "requins" du show-business ?

Etes-vous prêts à inonder le marché avec vos disques ?

Si votre seule réponse est "YEAH..."

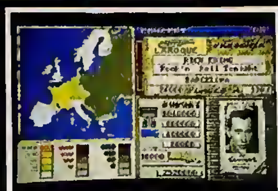
Vous êtes ROCK !

Partez à la conquête du monde avec quelques musiques en poche, et découvrez le fabuleux univers de

ROCK STAR™

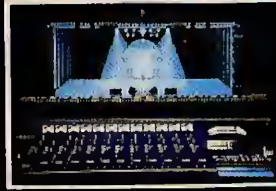
Une larme de stratégie, un soupçon d'arcade, quelques gouttes d'aventure, un nuage de jeu de rôle, une bonne dose de simulation économique et une musique à faire danser votre souris, laissez vous aller sous les effets de ce cocktail enivrant.











INFOMEDIA COMPUTER VIDEO GAMES

tests

Zombi



Grâce à Ubi, vous allez revivre l'extra-ordinaire aventure du film d'horreur le plus connu de sa génération: Zombie.



MEGASTAR joystick

Quand il n'y a plus de place en enfer, les morts reviennent sur terre». Cette phrase illustrait, il y a une quinzaine d'années, le sujet du film de Georges A. Romero: Zombie. Permettons-nous de noter qu'il s'agit du Zombie entièrement remonté par Dario Argento, et pas de la version originale de Romero qui est complètement nulle (et qui n'est jamais passée en France, la vidéo étant la version d'Argento). Tout le monde connaît l'histoire: après un phénomène incompréhensible, les morts sortent des tombes, déambulent sur terre à la recherche de vivants à croquer, qui deviendront eux-mêmes des morts-vivants à la suite de leurs morsures. Toutefois, quatre personnages téméraires résistent à l'invasion, et investissent un supermarché. Malheureusement ils ne sont pas seuls: une bande de Hells Angels tourne dans les parages et foutent la pagaille dans l'ordre établi par les survivants. Dans cette aventure, vous dirigerez les quatre survivants, et votre but sera de trouver du carburant pour nourrir votre hélicoptère et foutre le camp d'ici, à la recherche d'un endroit peinard.

AMIGA
90%

Au début du jeu, vous êtes tous les quatre près de votre hélicoptère, sur la terrasse du bâtiment. Une fenêtre prenant le quart le l'écran vous montre l'endroit où vous vous trouvez, avec au-dessus d'elle, la gueule des quatre héros. Pour se diriger, des flèches sont installées au bord de la fenêtre, sur lesquelles il faudra cliquer. Dessous, quelques icônes vous permettront de sauvegarder et de charger une partie, et d'utiliser un objet, le reste se faisant directement sur l'écran avec la souris. Des graphismes réalistes et une ambiance sonore plus vraie que nature vous feront revivre l'angoisse des héros de Zombie (le film), et vous croiserez quelquefois des morts-vivants dans un état de décomposition avancée. Ces derniers vous attaqueront au bout de huit secondes si vous restez dans le même endroit, et le curseur deviendra une main avec laquelle vous pourrez lui foutre des baffes. Un petit conseil en passant: si vous voulez ne plus être emmerdé avec eux, tuez-les et emmenez leur cadavre dans le grand frigo du sous-sol. Enfin moi, ce que j'en dis...

Une excellente aventure, macabre à souhait, dans laquelle vous devrez visiter tous les étages souterrains du bâtiment, et faire de mauvaises rencontres avec les Hells Angels qui n'ont aucun problème de carburant, et qui saperont votre entreprise. Des voyous, quoi.

Artemus

GRAPHISME	16
SON	16
ANIMATION	15
COMPLEXITE	18

DISPO SUR ST et AMIGA
PRIX : environ 200 F

Aladin

New Line remet au goût du jour les vieilles légendes en envoyant la lampe d'Aladin dans l'espace.





La petite lampe à huile qui caractérise la fameuse légende d'Aladin se retrouve confrontée à mille et un dangers, car elle devra détruire tout un tas d'obstacles pour sauver une princesse (c'est fou, le nombre de princesses à sauver en ce moment). Sur cinq niveaux, le petite lampe va allumer des boules, des ronds, des carrés, des têtes de mecs, des pommes, des insectes, des vaisseaux spatiaux, et à la fin de chaque niveau, un monstre agressif et résistant. Aladin est un Shoot'Em Up classique, avec des obstacles originaux, qui lui donnent une certaine magie...

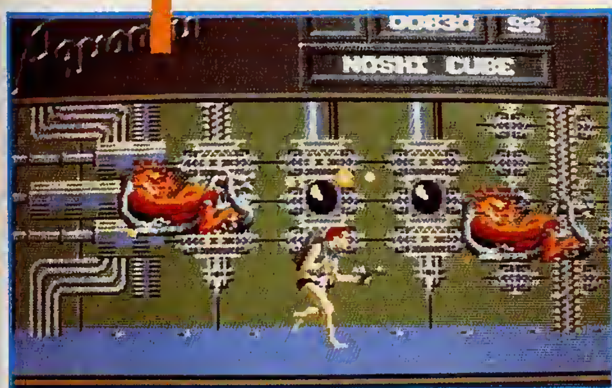
AMIGA **86%**

La petite lampe évolue dans de très jolis graphismes, avec l'espaaace en toile de fond et des montagnes, des cristaux géants, des fleurs ou un décor high tech.. Le tout défile en scrolling horizontal. Une musique sympa rythme ces aventures, et des bruits de vaisselle cassée, de bombes qui explosent et de bouteilles que l'on débouche se font entendre lorsqu'un obstacle disparaît. Ça se manipule au joystick et ça se joue tout seul; c'est dur, c'est rapide et plus ça va, plus il faut toucher les obstacles pour les faire disparaître. Ce soft est une bouffée d'air frais dans le monde des jeux d'arcade. Duy Minh

GRAPHISME	17
SON	17
ANIMATION	17
MANIABILITE	15

DISPO SUR ST et AMIGA
PRIX : environ 200 F

Aquanaut



Après le Grand Bleu, Addictive Games nous refait le coup de la plongée sous-marine.

Bouteilles sur le dos, lance-roquettes au poing et palmes aux pieds, vous voilà sous le niveau de la mer, prêt à affronter ses monstres et ses dangers, ses mystères et ses secrets. Vous avez trois sections d'exploration: sous l'eau entre l'air et le sable; dans des galeries sous-marines; et dans le repaire des hommes-poissons. L'action finale se déroule au royaume des sardines sur pattes qui, non contentes d'être moches, sont en plus agressives. Vous devrez immanquablement passer par les deux premières sections pour récupérer tout un tas d'options (explosives pour la plupart). Avec votre lance-roquettes, vous éclaterez des requins, des espadons, des méduses et d'autres monstres non répertoriés dans mon catalogue, tout en évitant de faire mal aux dauphins et aux sirènes barbotant dans les parages. Bonne pêche.

Kaaa

AMIGA **72%**

Aussi bien réalisé que sur ST, Aquanaut est tout de même pourvu d'une musique de générique plus élaborée, et de bruitages plus adaptés aux fonds sous-marins. Même animation bien conçue et malheureusement même manque d'intérêt que sur Atari, c'est-à-dire: «ouais, bof, d'accord, mais après».

GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	15
INTERET	10

ST **73%**

Les animaux aquatiques et le plongeur sont bien dessinés et parfaitement animés, contrairement au scrolling qui saccade un tantinet. Toutefois, les décors sous-marins sont réalistes et coloriés avec goût. Chaque section étant totalement différente des autres (dans la troisième section on se retrouve à pied, à courir dans un labyrinthe), on arrivera peut-être à trouver son bonheur quelque part. On y joue au joystick, seul et avec si possible la musique du Grand Bleu en fond sonore. Disons que ce soft est bien réalisé, mais manque singulièrement d'intérêt.

GRAPHISME	16
SON	13
ANIMATION	15
INTERET	10

DISPO SUR C 64, ST et AMIGA
PRIX : environ 250 F





E-Motion

E-Motion est un jeu de stratégie, où la dextérité et la précision sont de mise. Ici; pas question de sauver l'univers, ou de venger la mort de son père. Le principe du jeu est élémentaire. Vous devez pousser, grâce à votre petit vaisseau, des molécules les unes contre les autres. Mais attention, pas n'importe comment! Seules les sphères de même couleur peuvent s'entrechoquer, leur permettant ainsi de disparaître de l'aire de jeu. Si deux molécules, ou plus, d'une couleur différente se touchent, c'est la catastrophe: une réaction en chaîne se produit et des dizaines de molécules-filles sont ainsi générées. Dans ce cas vous pouvez dire adieu à vos espoirs de passer au niveau suivant (il y en a 50). Comme si cela ne suffisait pas, et pour corser un peu la chose, certaines molécules pourront être reliées entre elles par un fil élastique. Vous en déplacez une, et les autres suivent, comme un petit chien ne voulant pas quitter son maître (c'est une métaphore). De plus, des obstacles judicieusement placés viendront diminuer votre marge de manœuvre, qui n'est déjà pas grande. Grâce à E-Motion, toutes les théories sur la physique nucléaire sont peut-être à revoir! Non non, je blague...



Basé sur la dynamique des molécules, E-Motion n'est pas un Shoot'Em Up, ce n'est pas non plus un jeu d'aventure, c'est autre chose... Un jeu venu d'ailleurs signé US Gold.



ST

91 %

A l'origine, les graphismes d'E-Motion ont été développés grâce à des routines de ray-tracing propres à l'auteur (John Dale, déjà auteur de d'Impact, de Pipemania et D'Helter Skelter) sur Archimèdes. Inutile donc de vous dire que s'ils sont simples, ils n'en demeurent pas moins superbes. Les commandes de direction peuvent être au départ un peu déroutantes, mais on s'y fait relativement rapidement. A la longue, elles deviennent même fort agréables. En dépit du grand nombre de sphères à l'écran, l'animation reste fluide. Comme c'est de tradition maintenant, tous les sons sont digitalisés, ce qui conforte l'esthétisme global du jeu. En définitive, E-Motion est un jeu génial, hyper original et qui sera peut être à l'année 90 ce qu'était Tetris à l'année 89. Un excellent produit!

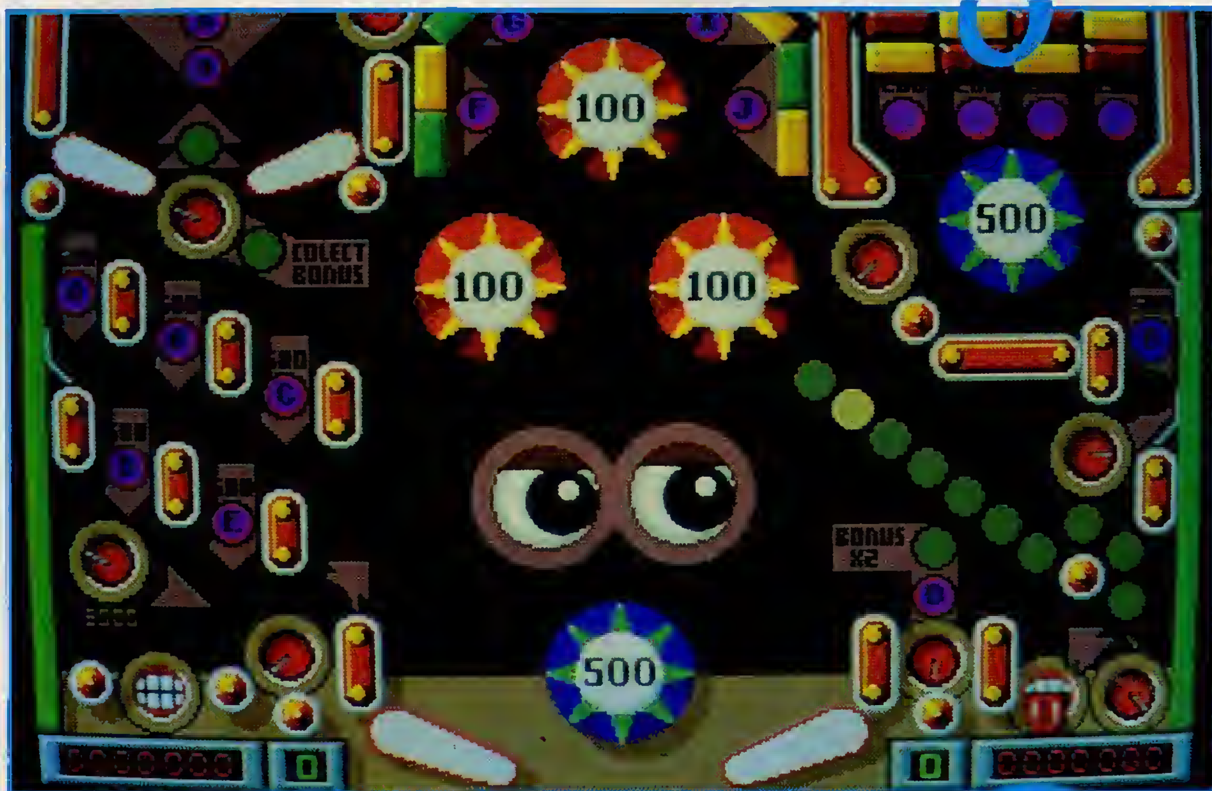
J.M Destroy

GRAPHISME	17
SON	18
ANIMATION	19

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA
PRIX : 200 F environ

tests

Pinball Magic



Avec Pinball et Loriciel, les possesseurs de 8 bits vont pouvoir jouer avec leurs boules comme des fous.

Pinball sur CPC.



Voici un simulateur de flipper qui non content de nous offrir toutes les caractéristiques d'un bon vieux flip' de café, possède douze tableaux différents, plus déments les uns que les autres. Pour y accéder, il faut abattre tant de tagettes, taper dans tels et tels trucs en attendant de voir une petite porte s'ouvrir en haut du tableau et y envoyer sa boule. Vous verrez des casse-briques, des combinaisons de bumpers et autres trous de plus en fous.

ST 88 %

Aucun changement notoire dans cette nouvelle version, mis à part un son légèrement moins travaillé que sur Amiga. Mais ce simulateur de flipper génial a toujours ses douze tableaux différents, ses compteurs de points à rouleaux comme au début des billards électriques, il est toujours aussi rapide, aussi beau, aussi bien et aussi amusant. Il est difficile de sortir un jeu de flipper qui fasse impression, Loriciel a tout de même réussi, grâce à l'originalité des tableaux. Et je suis pas payé pour le dire. Je devrais peut être négocier, je vais voir.

Artemus

GRAPHISME	15
SON	17
ANIMATION	16
MANIABILITE	18

CPC 88 %

Pinball est pourvu de graphismes fins et tout à fait agréables visuellement, avec lesquels vous pourrez vraiment vous éclater malgré le manque de couleurs attrayantes. Chaque tableau ayant sa dominante, deux ou trois couleurs seulement les colorient. Une animation rapide donne à la boule une impression de réalité, et vous pourrez même changer l'inclinaison du flipper pour la faire rouler plus ou moins vite. Vous avez aussi la possibilité de vous énerver sur le flip en le faisant bouger à droite, à gauche et en avant, comme dans les cafés, mais faites attention, ils n'ont pas omis d'installer un tilt dans le jeu.

Kaaa

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	17
JOUABILITE	18

DISPO SUR ST, AMIGA, CPC
PRIX : 199 F sur ST, AMIGA, CPC DISK; 149 F sur CPC K7

Minos

Turtle Byte nous emmène dans des labyrinthes, aussi inextricables que dangereux. Seul votre esprit de déduction et votre faculté d'observation pourront vous aider à en sortir.



Epatez votre prof d'histoire avec ce petit historique de la vie de ce brave Minos. Fils de Zeus et d'Europe (non! Pas celle des douze, mais la déesse), Minos était aussi le premier Roi de la Crète. Après sa mort, il devint un juge des enfers. Je vous passerai toutes les étapes de sa vie amoureuse car 100 pages ne suffiraient pas. Sachez, de plus, que cet historique n'est absolument pas nécessaire pour la compréhension du jeu. Puisqu'à propos de jeu, Minos n'est autre qu'un jeu de labyrinthe, où l'esprit logique et le sens de l'observation prime sur les réflexes et la rapidité. Le but: vous devez déplacer votre petit bonhomme de façon à prendre toutes les clés qui se trouvent sur son passage, lesquelles vous permettront d'ouvrir des portes qui se refermeront derrière vous. D'autre part, des petits monstres placés ça et là risquent de vous subtiliser ces précieuses clés, à vous de les éviter et de trouver la sortie.

ST **80%**

Enfin un jeu où il ne s'agit pas de défendre l'univers contre des forces hostiles, ça fait du bien! Minos se déroule sur plus de 100 niveaux, une fois le premier labyrinthe passé, un autre, puis encore un autre, ca n'en finit plus. Plus qu'un jeu de stratégie, Minos est aussi un jeu de réflexion, où le sens de l'observation joue un rôle primordial. Les labyrinthes sont représentés en 2D, pas de scrolling: tout se passe sur le même écran. A part vous, personne ne bouge. Mais n'allez pas croire que ce jeu est facile, loin de là. D'un concept pas très original, pour un jeu simple (à priori), Minos n'en demeure pas moins un jeu intelligent.

JM Destroy

GRAPHISME	15
SON	néant
ANIMATION	
DIFFICULTE	18

DISPO SUR ST et AMIGA
PRIX : environ 200 F

Beyond the Ice Palace

CPC K7

EDITEUR: ENCORE
Testé par BôTGV - PRIX: 50 f environ
Disponible sur SPECTRUM CASSETTE, C64, CPC DISK ET K7

Beyond the Ice Palace est plein de souterrains glauques, avec des essaims de chauve-souris au contact mortel, des costauds lanceurs de hâches, des monstres surprenants. Le musclé et bondissant héros aura quelques armes bien affûtées à son service et des réflexes rapides – les vôtres –

A cette époque lointaine (je parle du soft, pas du scénario!) on savait déjà faire des graphismes avec plein de couleurs chatoyantes et des animations fluides et rapides. On se demande même pourquoi acheter du neuf... Ah, bien sûr, il y a Stormlord, c'est autre chose! Couac (je veux dire quoique!): il fallait bien un début. Beyond the Ice Palace n'est sûrement pas le premier des Shoot'Em Up, mais il préfigurait les grands chef-d'oeuvre.

GRAPHISME: 15 • ANIMATION: 15 • SON: 14
MANIABILITÉ: 15 **VERDICT: 75 %**



The Man From the Council

ST

EDITEUR : TYNESOFT
TESTE PAR J.M DESTROY - PRIX: 200F environ
DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA

La station orbitale XR-W23 ne répond plus. Vous êtes envoyé par la haute administration terrestre pour arranger cette situation critique. Votre mission: aller désamorcer les bombes et nettoyer la station de toutes ses créatures peu accueillantes. Plusieurs styles de jeux sont réunis dans The Man From The Council. C'est ainsi que vous pourrez découvrir les joies d'un genre de Gauntlet, les difficultés d'un remix d'Alien Syndrome, et les méandres de la base elle-même.

L'animation n'est pas totalement mauvaise, mais elle ne rattrape en rien l'atmosphère médiocre qui filtre à travers ce jeu. Si vous pouvez l'éviter, évitez-le. Et quand je pense à ce que Tynesoft est capable de réaliser, j'en reste sur le c...

GRAPHISME : 11 • ANIMATION : pardon?
SON: où ça? • MANIABILITÉ : 13
VERDICT: 60%





Hoyle's

Pas de chichis! Avec Sierra, on joue cartes sur table!

Hoyle's s'adresse à tous les petits joueurs fauchés qui rêvent de faire des parties de cartes d'enfer, mais qui n'ont ni argent, ni partenaires. Maintenant vous pouvez jouer avec votre Amiga, à six jeux différents:

Crazy Eights: un «huit américain» légèrement différent de celui que l'on connaît de par chez nous (et encore, vous ne connaissez pas le «Méga Sept» (NDLR: ni le Super Valable)).

Old Maid: ou «pouilleux», à part que la carte maudite n'est pas le valet de pique, mais Old Maid, une carte représentant une vieille grand-mère. Attention, le joueur gardant cette carte en fin de partie se transformera en Old Maid. Mince alors!

Hearts: je ne connais pas d'équivalent en France, disons que c'est une sorte de bataille dans laquelle le coeur rapporte beaucoup de points que les autres couleurs.

Gin Rummy: un rami se jouant avec un seul paquet de cartes, et dont les règles diffèrent légèrement.

Cribbage: le seul des six jeu où un plateau entre en jeu. Le but est de faire avancer son pion en marquant des points avec les cartes.

Klondike: c'est une réussite, celle où vous étalez six cartes fermées et une septième ouverte, puis cinq cartes fermées sous les six fermées et une ouverte, puis... merde, c'est impossible à expliquer. C'est une réussite, que vous devez réussir. Voilà.

Vous avez le choix entre dix-huit personnages, de tous sexes, toutes couleurs et toutes races (y a même un clébard), et neuf paquets de cartes différents.

AMIGA
72%

Question graphisme, ça casse pas des briques. Les dix-huit personnages ne sont pas bien dessinés, mais de toute façon le jeu n'est pas axé là-dessus. Quelques petites animations humoristiques égayent le jeu: les personnages font la gueule quand ils ont de mauvaises cartes, ils se marrent quand ils en ont de bonnes, etc. Pratiquement pas de son, juste quelques «ding dong» par-ci par-là. Disons que la réalisation de ce jeu n'est pas sensationnelle, mais pour peu que vous aimiez les parties de cartes, Hoyle's vous tiendra en baleine et vous amusera pendant un sacré bout de temps. Question manip', c'est uniquement à la souris, en cliquant sur les cartes et en recliquant où vous voulez les placer; c'est simple et c'est amusant.

Artemus

GRAPHISME	11
SON	10
ANIMATION	14
INTERET	16

DISPO SUR ST et AMIGA
PRIX : environ 250 F

Pas de pitié pour les extra-terrestres. Logotron vous emmène, vous et la Bad Company, à la conquète de quatre planètes. Votre mission? Toute simple: faire place nette pour les colons.

Bad Company



Pas de lézard, la Terre surpeuplée a besoin de coloniser ces quatre planètes sinon elle ne survivra pas. Seul petit problème, elles sont habitées par des extra-terrestres. Que c'est embarrassant! C'est pour cela que vous êtes là, tous tant que vous êtes, membres de la Bad Company, fleuron de notre armée. Vous êtes les combattants d'élite les mieux entraînés que nous ayons. Vous allez être largués dans quelques secondes sur la surface de la première planète. Je n'ai pas besoin de vous rappeler votre mission, éliminer le problème des petits bonshommes venus d'ailleurs. Je vous larguerai régulièrement des armes à partir du vaisseau en orbite. La race humaine compte sur vous. Montrez-vous digne de cette confiance.

ST-STE
71%

Bad Company est un beau Shoot'Em Up dans le style Space Harrier. On peut y jouer seul où à deux, uniquement au joystick (deux joysticks pour deux joueurs). Une seule chose compte, tuer de l'extra-terrestre sans restriction. Mais ceux-ci sont loin d'être sans défense, ils peuvent vous attaquer sur terre et dans des airs, en larguant des bombes et des mines. Si vous voulez abattre leurs vaisseaux il vous faudra récupérer une arme permettant de tirer vers le haut. Pour cela le vaisseau largue de manière régulière quatre armes différentes dans des sphères de plastique noir. Pour obtenir une arme il vous suffit de tirer sur une sphère et de ramasser l'arme tombée au sol. Vous pouvez avoir deux armes que vous pouvez échanger. D'autre part, des bonus vous permettent d'augmenter la puissance de votre arme. Des obstacles naturels sont disposés sur votre parcours et peuvent servir de protection. Mais l'ennemi aussi sait les utiliser. Au début du jeu, il est possible de choisir son personnage parmi huit aux caractéristiques différentes. Préférerez-vous la brute épaisse lente mais pouvant porter toutes les armes, ou la combattante rapide mais limitée en armes? A vous de choisir. Bad Company est un bon jeu où vous n'aurez pas une seconde de répit, c'est suffisamment animé pour vous tenir en baleine longtemps.

Duy Minh

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	16
MANIABILITE	14

DISPO SUR ST et AMIGA
PRIX : environ 200 F





Spy VS Spy

Après le succès de «L'espion qui m'aimait», First Star lance «les espions qui ne s'aimaientpas». Mais c'est un autre registre.

Spy vs. Spy, ou espion contre espion, met en scène deux personnages issus de la revue d'humour américaine Mad: deux corbeaux aux allures sournoises prêts à vendre leur mère pour réussir leur mission. En l'occurrence, leur mission dans ce nouvel épisode est de trouver les trois morceaux de la fusée pouvant les faire partir de l'île où ils ont échoué. Au terme de cette quête, l'espion ayant réuni l'intégralité de la fusée pourra plonger dans l'eau où un sous-marin l'attendra et où il se fera accueillir par une gonzesse pleine de charmes et de nichons. Les deux espions pourront évidemment se tirer dans les pattes, tendre des pièges, poser des bombes et même se battre à l'épée pour réussir la mission avant l'autre.

ST 75%

L'intérêt de ce jeu réside en grande partie dans le fait qu'on y joue à deux. L'écran étant divisé en deux, horizontalement, chacun occupe une fenêtre. Etant sur la même île, il arrivera que les deux héros se retrouvent au même endroit. Dans ce cas, une fenêtre «s'éteindra» et l'action se déroulera dans l'autre. On peut y jouer au joystick, à la souris ou au clavier, et contre un pote ou contre l'ordinateur. Les graphismes sont très BD, bien réalisés et pourvus de quelques petites animations humoristiques. La musique, rythmée calmement genre «il tape sur des bambous» est parfaitement adaptée à l'ambiance stressante qui ressort du jeu. Une maniabilité toutefois pas évidente: les personnages ne répondent pas parfaitement aux commandes, et vu la dimension des sprites, ça n'est pas toujours facile de faire exactement ce que l'on veut.

Kaaa

GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	13
MANIABILITE	15

DISPO SUR ST et AMIGA
PRIX : environ 300 F

Clown O Mania

Cette fois, Starbyte nous a concocté une histoire de clowns.





Sur des plateaux en perspective reliés entre eux par des échelles et parsemés de boules, un clown tout ce qu'il y a de plus clown va devoir se promener. Son but est bien évidemment de passer sur toutes les boules pour changer de tableau. Il doit éviter les étoiles à géométrie variable et autres méchants pas bô. Un Pac-Man revu et corrigé, dont toute l'originalité se trouve dans les graphismes.

ST 77%

L'effet perspective à je sais plus combien de degrés déjà maintes fois utilisé dans ce genre de jeu, donne généralement une impression visuelle agréable mais une maniabilité douteuse. Clown O Mania n'échappe pas à la règle. Dirigé au joystick, le héros ne répond pas toujours très bien aux commandes. Mis à part cela, le jeu est bien animé, rapide et amusant, et bourré d'options qui donneront au clown de la vitesse, qui le téléporteront, qui inverseront l'écran, etc. Dans la famille Pac-Man, c'est un jeu à retenir.

Kaaa

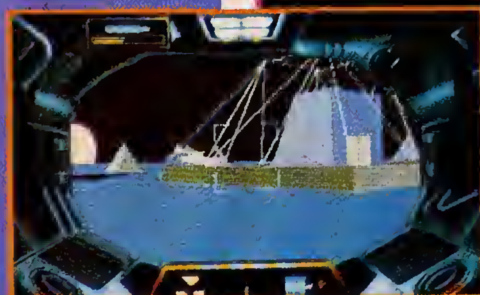
GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	14
MANIABILITE	14

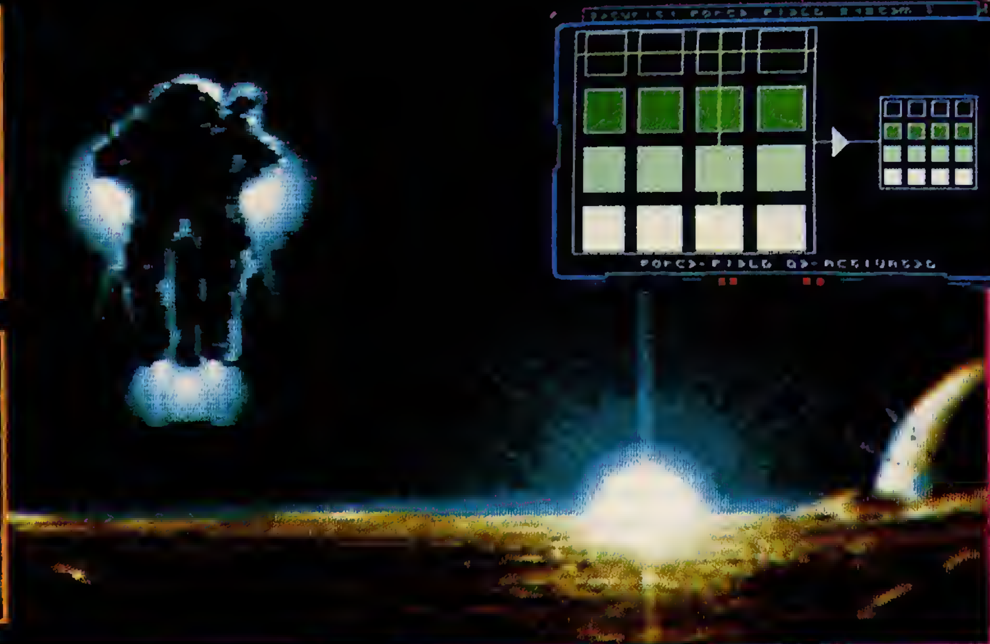
DISPO SUR ST et AMIGA
PRIX : environ 200 F

tests

Infestation







Partez avec Psygnosis pour un voyage à la découverte d'une planète que vous devez sauver des aliens, installés là. Ici? Non, là.

MEGASTAR joystick

Allô? La Terre... S.O.S... Ici planète CDX 3... Sommes en danger... Station Alpha II sous menace ennemie... Allô? La Terre... système inform...". Un message étrange venu d'ailleurs, en fait de la planète CDX 3 perdue au fin fond de la galaxie. La situation semble perdue pour les terriens, et c'est alors que la Fédération des planètes décide d'envoyer un homme sur le terrain. Cet homme, ce sera vous. A bord de votre vaisseau sidéral, vous décidez d'intervenir et d'atterrir sur cette terre inconnue, infestée par de dangereuses bestioles. Outre le fait qu'elles soient totalement hideuses et que leur but ne soit pas vraiment respectable, ces satanées bestioles sont aussi prolifiques que des lapins, ce qui n'est pas pour arranger vos affaires. Votre mission consistera en l'élimination pure et simple de toutes formes de vie extra-terrestre. Pour ce faire et pour enrayer l'évolution de la génération suivante, vous devrez détruire tous les oeufs (il y en a environ 160) que vous rencontrerez, les installer dans une pièce, et faire exploser le tout (ça ressemble comme deux gouttes d'eau au scénario d'Aliens, le film). Le jeu se déroule dans deux univers bien distincts: en surface, et dans le complexe lui-même. Dans celui-ci, vous devrez vous retrouver parmi les huit niveaux de tunnels de ventilation, seul lieu à peu près sûr (parmi la centaine qui vous sera proposée). Vous éviterez tous les pièges qui se dresseront sur votre chemin (barrières magnétiques, champs de forces, porte piégées, etc...). Allez, je suis sympa, je vous donne d'emblée un petit conseil: utilisez le système de détection à infrarouge le plus souvent possible, il vous évitera de bien mauvaises surprises. Vous êtes prêt? Alors, en route pour l'aventure.

AMIGA **90%**

Le jeu se déroule entièrement en 3D faces pleines. Du fait de ce système de représentation graphique, l'action ne peut pas être très rapide. D'ailleurs, dans Infestation, elle n'est pas primordiale, puisqu'il s'agit d'un jeu d'aventure, entièrement commandé au joystick. Certaines touches de fonction vous seront cependant nécessaires pour accomplir bon nombre de mouvements. A noter que ce jeu est entièrement en français, fait suffisamment rare pour un soft anglais. L'atmosphère de peur est parfaitement rendue par les graphismes assez froids. Cette sensation est renforcée par les effets sonores, on entend même sa respiration qui change selon qu'on porte ou non un casque. Un jeu riche, où la peur de faire une mauvaise rencontre à chaque coin de mur est omniprésente. Une fois de plus, Psygnosis ne nous a pas déçu.

J.M Destroy

GRAPHISME	15
SON	19
ANIMATION	16
DIFFICULTE	18

DISPO AMIGA SUR ST EN MAI
PRIX : environ 250 F



Dragon Wars



Enfer et damnation ! Electronic Arts nous entraîne au purgatoire !!!

Cette fois, vous pensiez bien avoir trouvé le paradis, sur cette terre magique de Dilmun, réputée pour sa douceur de vivre. Mais la réalité est bien différente de la légende. Dès votre arrivée, vous êtes délesté de toutes vos possessions et jeté sans ménagements dans les terres arides du purgatoire. Tout cela par la faute du tyran Namtar. Et voilà, vous venez ainsi d'hériter d'une nouvelle quête, sortir du purgatoire puis aller débarasser le monde de ce tyran maléfique.



PC 70%

Techniquement, Dragon Wars est très similaire aux Bard's Tales, également écrits par Interplay et diffusés par Electronic Arts. Même maniement, des graphismes un peu inférieurs, une complexité et une richesse des compétences et de la magie que les pros des jeux de rôle apprécieront, et une carte automatique qui évite enfin la fastidieuse corvée de dessin des plans. Pas évident d'abord pour des novices et un peu aride, Dragon Wars ne sera apprécié que des spécialistes. Duy Minh

GRAPHISME	14
SON	10
ANIMATION	13
DIFFICULTE	16

DISPO SUR PC ET C64
PRIX : non communiqué

GAZZA'S SUPER SOCCER

CPC

EDITEUR: EMPIRE
Testé par BÔTGV PRIX: 150F environ
DISPONIBLE SUR AMIGA, ST ET C64

Plus on est de foot, plus on s'amuse! Le mieux étant de jouer à deux. Gazza's Super Soccer est un presque très bon jeu. Presque, car l'animation des joueurs est trop saccadée. On dirait des insectes speedés lâchés sur la pelouse. On en a rapidement le tournis. Dommage, car Gazza's Super Soccer a aussi des qualités. D'abord, il est en français, avec des équipes françaises, ce qui nous change des graines de hooligans britanniques. Les messages sont aussi en français. La pelouse est vraiment verte et il y a des spectateurs, des vrais, pas trois pixels colorés comme on en a vu sur d'autres jeux. Par contre, quand ils en poussent une, le son est assez crade.

GRAPHISME: 10 • ANIMATION: 9 • SON: 12
RÉALISME: 14/20 **VERDICT: 60%**



X-OUT

ST

EDITEUR RAINBOW ARTS
Testé par KAAA PRIX: 200 F environ
DEJA TESTE SUR AMIGA DANS JOYSTICK N°1

Je sais, je sais, jeeeee sais: c'est la dix-septième fois ce mois-ci que vous allez tenter de sauver la terre. Que voulez-vous, on n'est plus en sécurité nulle part, d'autant moins quand de vilains aliens envahissent nos fonds sous-marins pour y installer leurs bases. Allez, faites un effort, mon vieux, choisissez bien votre matériel de plongée (sous-marin, armes, projectiles...) et délogez les intrus de nos océans. X-OUT est un jeu d'arcade qui sort maintenant sur ST. Le seul inconvénient est la page de menu où l'on doit choisir son matos. Elle revient à chaque nouvelle partie (et vu qu'on a une seule vie et que ce Shoot'Em Up est plutôt difficile, on fait beaucoup de nouvelles parties). Malgré tout, c'est un bon jeu pour qui aime tirer dans tout ce qui montre son nez, avec une bonne réalisation graphique et sonore. Jeeeee sais.

GRAPHISME 16 • SON 15 • ANIMATION 15
MANIABILITÉ 15 **VERDICT 84%**



Dr Livingstone 2



Opéra Soft vous envoie, pour la seconde fois, sur la piste de l'introuvable Dr. Livingstone.

Vous: Henri Morton Stanley, avez décidé de retrouver coûte que coûte le Dr. Livingstone. La piste que vous suivez vous emmène près du Zambèze, où vous devez affronter mille dangers tropicaux afin de suivre les traces du Docteur. Une mission difficile, dans un pays inhospitalier: il faut vous battre contre des animaux sauvages, trouver les tablettes de la déesse Dana, sortir du Temple sacré des Ujiji (les kidnappeurs, semble-t-il, du docteur), traverser le fleuve Zambèze à dos d'hippopotames, pour finir par combattre des pythons, des crocodiles et des gorilles; le tout entrecoupé d'un tas de pièges déments et agaçants. Ouf! Tout ça avec entre les mains un boomerang, un fouet, des bombes et une perche, qui peuvent être à tous moments piqués par les singes. Faut pas être le beau-frère à Mauviette pour vivre une aventure comme ça! Indy peut aller se rhabiller, il va prendre froid. Non mais sans blague!

CPC
88%

Commençons par les graphismes, qui sont loin d'être mauvais: les décors «forêt amazonienne» sont fournis, et le héros ressemble comme deux gouttes de sueur à Indy-qui-peut-aller-se-rhabiller. Continuons avec l'animation: le héros (toujours lui) avance rapidement, d'un pas décidé et franc, vers son destin. Le paysage, lui, défile dans l'autre sens, dans un scrolling agréable, pas hyper-fluide, mais convenable. Seul inconvénient: la sélection des armes qui se fait en appuyant respectivement sur les touches F1 à F4. Difficile de dégainer à temps quand on est dans la gêne. Enchaînons avec le son: une musique tout à fait charmante anime la démo, et des petits effets sonores vous annoncent joyeusement votre mort et quelques mouvements. Passons à la manipulation: au joystick uniquement, le héros est facile à manier et répond impeccablement aux commandes. Terminons avec l'aventure: elle se déroule en deux phases, la première dans la savane, la seconde dans des mines, sur le Zambèze et dans le village des Ujijis. Vous pourrez, en début de jeu, aller directement en seconde phase, si vous avez préalablement noté le code qui vous sera dévoilé au cour de la première phase, et que je vais vous donner tout de suite: c'est...

-ARTEMUS, TA GUEUUUULE!

-Ok pat'on, mille excuses pat'on.

Artemus

GRAPHISME	17
SON	14
ANIMATION	16
DIFFICULTE	18

DISPO SUR CPC, ST et AMIGA
PRIX : environ 150 F

Compte Chèque

Compte Chèque est un petit programme édité par Esat Software sur ST et STE qui doit vous permettre de gérer votre compte bancaire sur ordinateur. Très utile pour les gens qui comme moi sont plutôt désordonnés dans leurs comptes. Compte Chèque est très efficace dans son domaine. Il vous permet d'enregistrer vos opérations bancaires avec les informations suivantes: date, numéro, libellé, montant (débit/crédit), poste. Il y a des définitions pré-programmées de libellé et de poste que vous pouvez enrichir. Une fois ces informations rentrées, vous pouvez faire des tas de choses, trier suivant un critère quelconque, rechercher une opération suivant une combinaison de critères, calculer le relevé de votre compte, avec revenus et dépenses, calculer le bilan par mois sur un poste, afficher un graphe de recettes/dépenses par mois. Et cela n'est pas exhaustif. Une opération peut être faite et non validée, ce qui signifie que vous avez fait un chèque, mais qu'il n'a pas encore été encaissé. Il vous suffira de valider l'opération au moment de l'encaissement. Bref, Compte Chèque fournit tout ce qui est nécessaire pour suivre l'évolution de votre compte. Par contre, ce n'est pas un outil de prévision, vous ne pourrez pas vous fixer des limites de dépenses par poste pour les mois à venir, ni faire des simulations de dépenses facilement. C'est globalement un bon programme, pas compliqué, efficace et sans problème. Il coûte environ 250 francs.

MEGAPLAY II

EDITEUR: MASTERTRONIC **CPC**

Testé par BôTGV

Bonne nouvelle pour tous ceux qui ont un Magnum Light Phaser: il existe cinq nouveaux jeux pour leur flingue. Moins bonne nouvelle: le lot est inégal.

F-16 Fighting Falcon est un succédané d'Afterburner (qui lui était un succès damné!). Le graphisme est antédiluvien, les couleurs hideuses... Seule curiosité: le pilotage de l'avion qui va là où l'on pointe le pistolet.

American Turbo King est une autre curiosité quant à la conduite: ce coup-ci, c'est sur des icônes grosses comme des maisons que l'on tire pour modifier la trajectoire de la voiture. Plutôt déconcertant.

Jungle Warfare est méchamment pompé sur Operation Wolf. A peine moins beau graphiquement, on peut lui reprocher sa difficulté: tenir en vie dix secondes est déjà méritoire! Les héros meurent jeunes! Ceux qui ont aimé Operation Wolf devraient tout de même trouver leur bonheur.

Billy the Kid et Bronx Street Cop proposent des scénarios voisins. Dans les deux cas, il faut d'abord avoir fait ses preuves; sur des boîtes de conserve et des bouteilles dans un désert ou bien sur un stand de tir où alternent bandits et vieilles dames. Descendre grand-mère est très mal vu! Ensuite, dans une rue poussiéreuse face à un saloon ou près de la banque, vous aurez affaire à la loi ou à de redoutables truands. Et bien sûr, il y a comme toujours des badauds qu'il est préférable de ne pas abattre.

D'un meilleur niveau général que les jeux livrés avec la Magnum Light Phaser, Megaplay II souffre encore et toujours d'une absence de gestion des impacts qui rend la correction du tir pifométrique. Et si les couleurs étaient moins sinistres, ce serait encore mieux. Et aussi, un brin d'humour serait le bienvenu. Mais ne boudons pas notre plaisir, il y a de bons moments à passer avec Megaplay 2.

GRAPHISME: 11 • ANIMATION: 13 • SON: 14
MANIABILITÉ: 16 **VERDICT: 78 %**











tests

A 10 Tank Killer





Si vous n'avez jamais piloté de bombardier, c'est le moment de suivre Dynamix avec Tank Killer!

C'est pas un Falcon ni un Mirage 2000, peut-être un peu plus puissant qu'un Jodel, quand même, avec ses deux énormes réacteurs. Cet avion est destiné à l'appui des troupes au sol. Vous allez donc partir en mission de bombardement. Votre mission vous sera expliquée au cours du briefing et vous aurez tout votre temps pour étudier la carte. L'A10 est une machine robuste qui peut supporter sans mal de voler avec une demie aile en moins et un moteur HS. Mais c'est un avion relativement lourd. Entraînez-vous à rejoindre les points de rendez-vous, à vous diriger et à bien écouter (lire) ce que dit la radio. Votre vie en dépend. Il s'agit donc ici d'un simulateur de combat, permettant tout ce que font les simulateurs, ceci mis à part que vous êtes aux commandes d'une machine pas très rapide qui a surtout été étudiée pour subir des attaques répétées, mais faites gaffe quand même à pas trop esquinter le matériel !

PC
79%

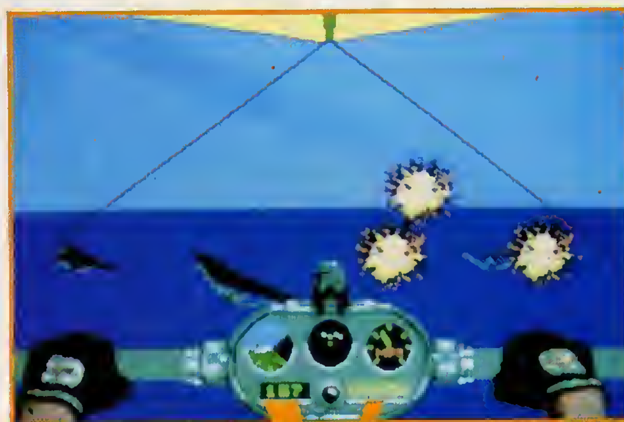
Dynamix a choisi la digitalisation pour toutes les séquences de briefing, définitions de mission, armement, etc. En 16 couleurs, c'est pas toujours évident, mais ça reste lisible tout de même. Toutes les séquences de vol sont en 3D pour les extérieurs. L'intérieur reprend le système digit ou pseudo digit, ce qui à mon sens ne facilite pas toujours la lecture et la compréhension des tableaux de bord. Mais cette critique mise à part, c'est un bon jeu de simu.

Jeff

GRAPHISME	16
SON	non significatif
ANIMATION	17
REALISME	16

DISPO sur PC uniquement
PRIX : environ 400 F

David Wolf



Mettez votre gilet pare-balles et suivez David Wolf dans le sillage des agents secrets, c'est Dynamix qui vous le propose!

Vous êtes David Wolf et vous vivez dans le monde impitoyable des agents secrets. Cet état de fait a quand même de bons côtés; super nanas et super bagnoles, pas comme ma caisse pourrie. Encore que ma bagnole ressemble un peu à celle de David Wolf, à savoir qu'elle lâche de l'huile par derrière, sauf que la mienne ne fait pas exprès! Et comme vous êtes David Wolf, un super agent secret, vous allez faire plein de trucs réservés d'habitude à des gens qu'on ne voit que dans les magazines! Ce jeu est un mélange de roman photos et de jeu d'action. Entre chaque jeu d'action, il se passe des choses. De sombres personnages passent des coups de fil à d'autres personnages dans de grands bureaux. Jeu n°1, vous vous envolerez aux commandes d'une aile delta du haut d'une falaise. Méfiez-vous, on vous tire dessus. Dans la super voiture du jeu n°2, vous devrez semer ces damnés coyotes qui vous collent aux baskets. Heureusement, votre casserole est super équipée: missiles, canon, disperseur d'huile, etc. Avez-vous déjà essayé de sauter en parachute et d'atterrir sur le toit d'un camion qui roule? Moi non plus. Et puisqu'on est dans le délire, vous vous retrouverez aux commandes d'un jet. Si vous vous en tirez, c'est que vous êtes balaise!

PC
84%

Bien, le coup du mélange du roman photos et du jeu. Une série innombrable de photos digitalisées, soulignées par des textes, rend la présentation extrêmement attrayante. Le graphisme est très bien. L'animation des jeux est également soignée, vues en 3D, un peu saccadé mais c'est juste pour critiquer un peu! La maniabilité est excellente. Le niveau de difficulté est réglable à chaque séquence. Un jeu super sympa, un instant, je me suis surpris à me prendre pour...David Wolf!

Jeff

GRAPHISME	18
SON	14
ANIMATION	18
MANIABILITE	18

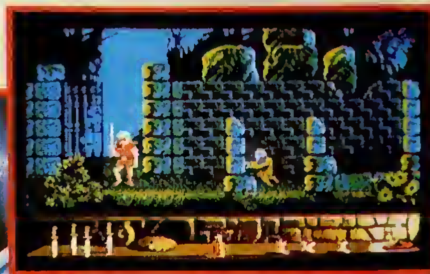
DISPO sur PC uniquement
PRIX : environ 400 F

Sir FRED





FRED : un jeu d'arcade supergénial !
GEN 4



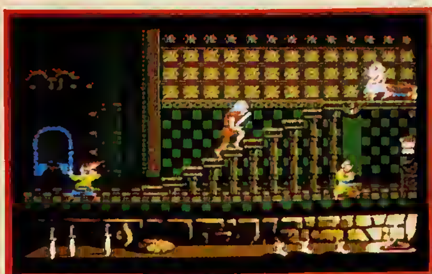


Les graphismes sont superbes, les animations ont une tonalité très dessins animés.
TILT

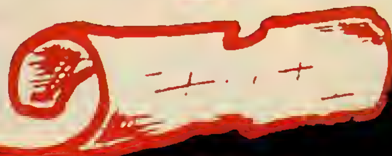


Plus de 50 tableaux, une centaine de personnages et monstres différents, des décors moyenâgeux surprenants, ce jeu a tout pour plaire.
JOYSTICK

Fred, on t'aime !
MICRONEWS



The Legend



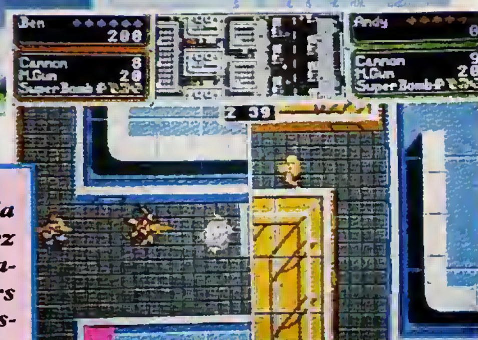
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

tests

Crackdown

US GOLD vous envoie poser des bombes dans la forteresse du Dr K. A ne pas confondre avec le Dr Kaaa, par pitié.



Le Dr K. est un fou (n'ayons pas peur des mots) qui, pour assouvir sa soif de conquête de l'univers, a créé sa propre armée, constituée d'une floppée d'humanoïdes biogénétiques. Le gouvernement, flippant devant l'avancée technologique du Doc, vous envoie dans son repère afin de faire le ménage. Votre but, déposer trois bombes à retardement dans chaque niveau, en tirant sur tous les humanoïdes, en récupérant des bonus pour vous faire des points et des munitions, et foutre le camp avant que tout explose.

ST 76%

Jouable à seul ou avec un poteau, vous verrez l'écran de votre moniteur se diviser en deux, et le décor apparaître sous forme de labyrinthe vu de haut. Se dirigeant au joystick uniquement (donc deux joys pour deux joueurs) le héros devra se balader entre les murs et trouver trois croix rouges sur le sol où il devra déposer ses trois bombes. Le décor se déplace dans un scrolling multidirectionnel légèrement saccadé, mais le personnage a une fluidité excellente. Les graphismes sont simples et fins, et la musique rythmée, classique pour ce genre de jeu, anime bien la rapidité des sprites. Vous avez seize niveaux à franchir, chaque niveau contenant plusieurs scènes, et chaque scène correspond à trois bombes à poser. Crackdown est un jeu qui prend tout son intérêt lorsqu'on y joue à deux, et qui demeure plus amusant à jouer qu'il n'est joli à regarder.

Kaaa

GRAPHISME	13
SON	14
ANIMATION	14
JOUABILITE	16

DISPO SUR ST, AMIGA, CPC
PRIX : 200 F environ

Soccer Manager Plus

Les simulateurs de Hockey sur glace sont assez rares sur micros. Cette lacune est maintenant `comblée par Bethesda Softworks.

Soccer Manager Plus n'est pas un jeu d'arcade, c'est en réalité une simulation de gestion d'équipes de football, incluant tous les paramètres nécessaires à la bonne marche de celle-ci. Au programme vous avez le choix entre 18 équipes anglaises. Votre but: faire progresser celle que vous aurez choisi jusqu'aux premières places (vous commencez dernier!). Afin d'améliorer le potentiel du groupe, vous pouvez acheter ou vendre vos joueurs (comme de vulgaires bêtes d'étalage), envoyer toute votre équipe dans un des quatre centres d'entraînement mis à votre disposition, fixer le prix des places, pour vous faire un max de thunes que vous pourrez, ou non, investir dans l'acquisition d'autres joueurs. Un vrai Football Manager en somme, comme celui qui sévissait naguère sur les ordinateurs 8 bits.



AMIGA
65 %

Ici, pas question de football pour de vrai, puisque l'option jeu n'est qu'en option et que l'on ne peut absolument rien diriger, tout étant déjà préparé à l'avance. Il n'y a donc pas de graphismes (ou très peu) puisque le jeu n'est pratiquement que textuel. Par contre, au niveau maniabilité, pas de problèmes... Tout se joue à la souris, ce qui arrange pas mal de choses surtout lorsque le soft est entièrement en anglais, ce qui est le cas. En conclusion, vive les thunes, pas le Football...

JM Destroy

GRAPHISME	
SON	
ANIMATION	
DIFFICULTE	14

DISPO SUR ST et AMIGA
PRIX : non communiqué

Retrouvez l'angoisse des Bernard Tapie et autres managers d'équipes de football, grâce à Starbyte.

Wayne Greztky Hockey



De part sa conception, Wayne Greztky Hockey est une simulation très complète, puisqu'elle marie aussi bien le jeu de palet en lui-même, que le management de l'équipe qui vous concerne. Ce hockey vous offre de nombreuses possibilités. Ainsi, vous pouvez jouer seul à deux, ou bien laisser l'ordinateur faire tout à votre place. Vous pouvez également décider de la place que vous occuperez sur la glace (à l'aile, au centre ou en défense). Toutefois, et contrairement aux principaux simulateurs de jeux sportifs (Kick off entre autres), vous dirigez toujours le même joueur, qu'il soit en possession de la balle ou pas. Bien évidemment, et comme c'est souvent le cas dans les rencontres de Hockey, des bastons entre joueurs peuvent se déclencher. L'arbitre interviendra alors pour départager les belligérants. La sanction sera immédiate et se transformera le plus souvent en prison, pour quelques minutes.

ST
73 %

Le terrain est vu du dessus. Arrivé au niveau de la ligne médiane, on change brusquement de vue pour voir l'autre partie du terrain. Un scrolling horizontal aurait été sans doute plus judicieux pour l'environnement ludique. Chaque joueur possède une grande inertie lors de son déplacement, ce qui semble logique vu que tout se déroule sur la glace! Les quelques sons existant sont digitalisés, mais ne ressemblent en rien au bruit que pourraient faire le frottement des patins sur la glace. Le graphisme est simple mais suffisant pour ce style de jeu. L'intérêt de celui-ci est rehaussé par les divers événements pouvant intervenir (coups francs, penalty, baston...). La partie management est intéressante et bien commentée. Un soft moyen, mais qui a l'avantage d'être presque entièrement paramétrable.

JM Destroy

GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	15
REALISME	16

DISPO SUR ST
PRIX : 300 F environ



Rainbow Islands

Enfin des îles sur le vaste Ocean! Celles-ci sont toutes jolies, pleines de couleurs, mais bien dangereuses pour le petit Bob.

Les anciens de la micro retrouveront avec plaisir Bubble Bobble, un gamin qui avait fait un tabac sur CPC à sa sortie. Les nouveaux venus ne pourront s'empêcher de comparer Rainbow Islands à New Zealand Story. Le style des graphismes est en effet très voisin et la progression des personnages à peu près semblable. On retrouve même les passages secrets bien planqués. Ceci dit, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit: Rainbow Islands n'est pas une resucée de New Zealand Story.

Le but du soft est tout simple: il faut progresser parmi les sept îles de l'Archipel de l'Arc-en-Ciel. Chacune est peuplée d'un type de créature ou d'ennemi. Des insectes pour la première, des chars et des hélicoptères ensuite, puis des monstres (chauve-souris, loup-garous...), etc... Une île contient des jouets malfaisants, une autre des robots et des dragons. Le nom de l'île pleine de balles et de sphères, Doh, est un clin d'oeil à Arkanoïd. Les deux softs sont en effet des créations de Taito, grand concepteur de jeu d'arcade devant l'Eternel (du moins pour autant qu'il ait des vies infinies).

L'arme de Bob, ce sont des arcs-en-ciel qu'il peut utiliser pour se hisser vers le haut de l'écran ou pour neutraliser ses innombrables ennemis. Parfois, un arc-en-ciel dissimule un objet. Le "tit Bob peut escalader des arcs-en-ciel empilés, glisser dessus et les casser dans une gerbe de couleurs. Ils servent aussi de bouclier et de prison et lorsque Bob parvient en haut d'"un niveau (chaque île en compte plusieurs) l'assistance (où ça???) lance des chapeaux en l'air. Souliers magiques et potions aideront à progresser plus vite encore.

De prime abord, Rainbow Islands ressemble à un soft pour très jeunes joueurs. Le dessin des sprites, tout droit sorti d'un livre d'images, y est sûrement pour quelque chose. Bref, on dirait le genre de cadeau qu'on offre au petit frère pour qu'il puisse lui aussi tâter du CPC. Après, on regrette amèrement car le gamin ne décolle plus du clavier. C'est qu'il est prenant, Rainbow Islands, même pour un adulte! Et pas facile contrairement aux apparences. Car, plus on s'élève, plus dure sera la chute. A moins que ce ne soit l'eau qui monte, qui monte, qui monte. Et ce pauvre Bob qui ne sait pas nager!

CPC **85%**

Une fois de plus, le jeu à deux a été sacrifié. J'ai appris à ne plus pousser des bululements de dépit, vautré sur le lecteur de disquette mais tout de même, si d'autres arrivent à le faire (une pensée pour Double Dragon), pourquoi pas eux? Heureusement, une musique pimpante accompagne tout le jeu, on se sent moins seul. Une musique elle aussi très Taito qui a décidément le sens des rythmes et des sons qui accompagnent au mieux un soft.

L'animation est nickel, fluide à souhait, ça baigne dans l'huile et ça va plutôt vite. Afin de grappiller un max de teintes, Rainbow Islands est en mode plein de couleurs (le mode 0 si je ne me trompe). La corollaire de ce choix est un trait sans finesse, mais acceptable (après tout, ce n'est qu'un CPC...) et même plaisant. Un bon soft pour se laver l'esprit des méthodiques massacres cathodiques, la spécialité d'Ocean.

Bô TGV

GRAPHISME	14
SON	15
ANIMATION	16
MANIABILITE	15



Ultimate Golf

Amateurs de golf, Gremlin vous donne désormais la possibilité de vous croire réellement sur le terrain tout en restant chez vous, devant votre ordinateur, peinard, tranquille, à l'aise, coulos, relax et j'en passe.

Ultimate Golf s'adresse aux joueurs de golf les plus exigeants, qui ont l'habitude de tenir compte de tout un tas de paramètres avant de taper dans leur balle. Le temps, les aspérités du terrain, les différents clubs (y en a seize, cong), les effets, etc. Ça n'a rien à voir avec les petits jeux de mini-golf qu'on a l'habitude de voir, Ultimate recrée avec précision les caractéristiques d'un vrai terrain de golf.





AMIGA 94%

Avant de jouer, vous choisissez tout d'abord le nombre de participants (un à quatre), vous décidez si le temps influe ou pas sur la partie et si vous prenez un caddy avec vous (un caddy, c'est un mec qui reste avec vous, et qui vous conseille de prendre tel ou tel club selon le type de terrain). vous arrivez sur le terrain, et trois menus importants sont à vérifier avant de jouer, en cliquant dessus avec la souris:

Swing: vous voyez le joueur de haut, avec la trajectoire du club quand il frappera, et la direction que prendra votre balle. Vous avez votre balle représentée en dessous, avec une flèche indiquant où vous voulez frapper, et une autre balle à côté avec l'inclinaison de votre club. Ces deux options influenceront la trajectoire de la balle.

Map: vous voyez le terrain de haut, avec l'emplacement du bonhomme par rapport au trou. Vous pourrez zoomer le terrain, et changer votre personnage d'emplacement.

Info: un tableau de tous les descriptifs apparaîtra, et vous connaîtrez la force du vent, la force de frappe de votre club, le nombre de coups à faire pour réussir, etc.

Enfin vous pourrez cliquer sur Play et vous verrez le terrain en 3D, avec le joueur en premier plan, prêt à frapper sa balle. Il ne restera plus qu'à cliquer sur la souris pour voir le niveau de force augmenter, et quand vous lâcherez ce sera le niveau de trajectoire qui apparaîtra. Recliquez et le joueur fera le mouvement typique du golfeur en pleine action, dans une excellente animation. Ultimate Golf est un jeu superbement réalisé. La partie technique est aussi complète que la partie jeu est réaliste. Artemus

GRAPHISME	17
SON	NON SIGNIFICATIF
ANIMATION	17
REALISME	18

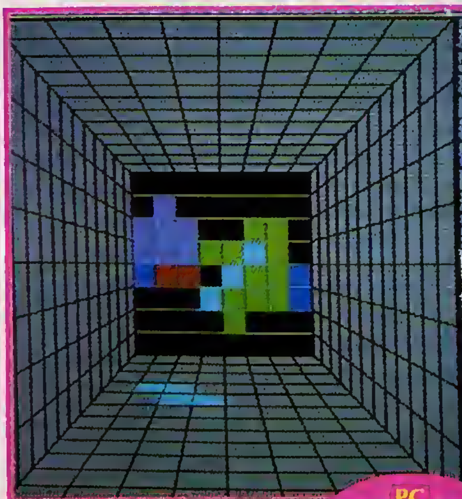


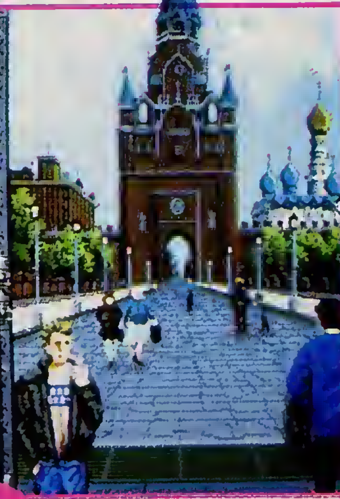


Welltris

La Tetrismania croît et s'amplifie. Holobyte arrive avec Welltris, un Tetris puissance 4, à vous donner le torticolis.

A la base, une idée simple: faire tomber des formes géométriques composées de cubes en permettant au joueur de les déplacer au cours de la chute. Lorsqu'une ligne complète est constituée, elle disparaît. Un super résultat: Tetris. Et maintenant, voilà la famille, Block Out, un Tetris 3D dont nous avons déjà parlé, et le petit dernier, Welltris qui, sans aller jusqu'au vrai 3D apporte des possibilités intéressantes. Cette fois on se trouve au-dessus du puits, constitué de quatre parois et d'un fond. Les pièces qui tombent sont de classiques pièces 2D, comme dans Tetris. Chaque pièce tombe le long d'un mur, puis se déplace sur le fond à partir du mur dont elle vient jusqu'au mur opposé. Elle se bloque bien évidemment contre ce mur opposé ou sur la première pièce rencontrée en chemin. Il est possible de déplacer la pièce le long des parois ou de la tourner. En fait le résultat est un Tetris puissance 4 où les pièces peuvent venir de 4 directions différentes. Welltris arrive ainsi à renouveler le genre en rajoutant juste ce qu'il faut, sans nuire à la jouabilité.





PC
95%

Les décors de Welltris sont vraiment superbes sur la version EGA. J'ai rarement vu des images aussi fines sur mon écran PC. Pour le reste, rien à dire, la réalisation est sans reproche. Commandes bien conçues avec deux options pour le déplacement le long des parois, l'habitué de Tetris s'adaptera sans problème.

C'est aussi prenant que Tetris avec des plus bien pensés, Welltris est très réussi.

Duy Minh

GRAPHISME	19
SON	10
ANIMATION	15
MANIABILITE	17

DISPO SUR PC
PRIX : environ 400 F

The Hound Of Shadow



Contrairement aux apparences, ce jeu d'aventure d'Electronic Arts n'est pas un simple jeu d'aventure...

Ca ressemble à un jeu d'aventure, ça a l'odeur d'un jeu d'aventure, mais ce n'est pas un jeu d'aventure. The Hound of Shadow est un jeu de rôle-aventure (le mot «rôle» tient ici une très grande place). L'action se déroule en Angleterre dans les années 20, à l'époque où mysticisme, magie et spiritisme redeviennent à la mode. Avant de rentrer dans le vif du sujet, il vous faut créer un personnage. Pour se faire, vous devez au moyen de la souris, choisir tout un tas de caractéristiques diverses. En vrac, vous pouvez être un journaliste Free-lance grand, beau et fort (ça me rappelle quelqu'un), ou bien un aventurier petit moche et con, ou encore un éminent psychiatre ni moche, ni con, ni intelligent, bref un bon Anglais moyen. Une fois toutes ces opérations effectuées, l'aventure peut enfin commencer.

ST et AMIGA
79%

Ce jeu de rôle se déroule comme un jeu d'aventure classique. Excepté la phase de création de votre personnage, tout se passe au clavier et en anglais! Ici, le texte est roi, il n'est que trop rarement entrecoupé par quelques pages graphiques, qui d'ailleurs sont fort bien réussies. Si vous êtes une bête en anglais, ce jeu sera passionnant. Dans le cas contraire, abstenez-vous, ce jeu se révélant vraiment très difficile.

Destroy

GRAPHISME 17
SON NON SIGNIFICATIF
ANIMATION NEANT
COMPLEXITE 17

DISPO SUR ST et AMIGA
PRIX : environ 300 F



Tangled Tales

Origin, grand spécialiste des jeux de rôles, vous fait vivre les tribulations d'un jeune apprenti magicien.

Tout se passe dans le doux pays de Fairhaven, heureux, calme et serein si ce n'était quelques bestioles malfaisantes rôdant dans les campagnes, des rats géants, des reptons, monstres lézardesques, et autres. Vous, tout ce qui vous intéresse, c'est de devenir magicien, et pour cela un seul moyen, suivre l'enseignement de votre maître Eldritch. Mais la vie d'un jeune apprenti n'est pas rose. Pour que le maître condescende à vous initier aux sorts de magie, il vous faut tout d'abord réaliser les missions qu'il vous donne, ce qui n'est pas de tout repos. Par exemple, là, vous devez retrouver de la poudre d'adamantite. Oui, celle qui permet de faire le sort d'invisibilité. Mais cette poudre ne peut se trouver que chez un magicien. Vous voilà donc condamné à aller la chercher dans l'antre du sorcier Xavier, antre dont vous ne connaissez même pas l'entrée. Tout cela s'annonce très mal, il va vous falloir engager des gens pour vous aider. Mais l'espoir vous soutient, Eldritch vous a promis moult sorts si vous ramenez la poudre.

PC
85%

Tangled Tales est un jeu qui mêle rôle et aventure. Les déplacements, combats et actions sont dans le plus pur style jeu de rôle. Vue de dessus dans le cadre en haut à droite, vue subjective (ce que voit le personnage) en haut à gauche. Barre d'icônes pour les actions, qui sont d'ailleurs toutes accessibles également par des touches du clavier, ce qui devient bien plus maniable au bout de quelque temps. Enfin, cadre de texte et dialogue en bas. Le côté aventure est apporté par tous les dialogues que vous aurez avec les personnes rencontrées, en ville ou à l'extérieur. L'extérieur de la ville est dangereux tant que vous n'aurez pas un groupe solide, n'hésitez pas à vous enfuir d'un combat. Comme d'habitude dans ce type de jeu il faut tout explorer de A à Z et rencontrer les bonnes personnes pour réussir, mais ce n'est pas trop dur. En fait, Tangled Tales est un jeu agréable, assez bien fait, pas trop compliqué, qui fait passer de bons moments, mais il lui manque un scénario plus étoffé pour avoir un vrai grand souffle.

Duy Minh

GRAPHISME 12
SON NON SIGNIFICATIF
ANIMATION 10
COMPLEXITE 18

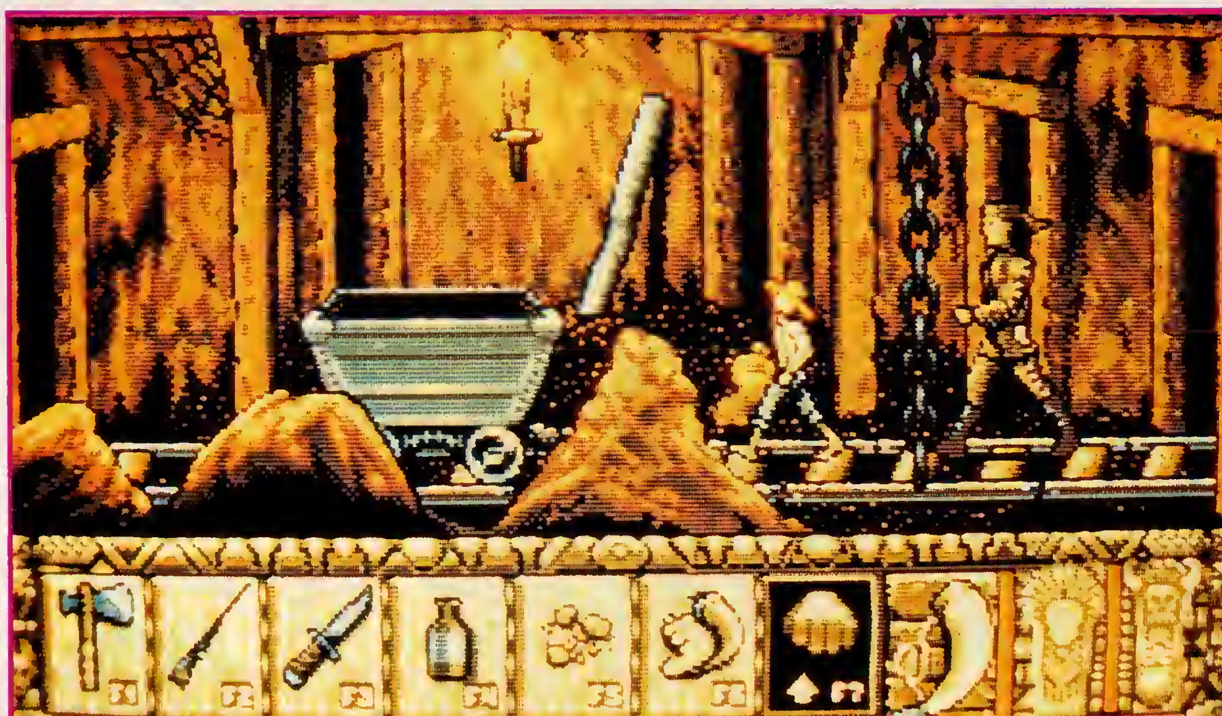
DISPO SUR PC et C64
PRIX : environ 300 F

tests

Colorado







Avec Colorado, de Silmarils, vous allez vivre des aventures qui feraient baver d'envie Davy Crocket.

L'action se situe au 19ème siècle. Un jeune trappeur (qui n'a peur de rieeeeen) remonte la South Plate River à la recherche de quelques castors à zigouiller, lorsqu'il tombe sur un vieux chef indien agonisant (ahhhrg...). Juste avant d'expirer son dernier soupir, le vioque lui donne une carte cheyenne sur laquelle se trouve le plan d'une fabuleuse mine d'or. Notre héros ne fait ni une ni deux, il laisse le vieux à ses problèmes (chacun sa merde) et part en canoë vers le Colorado... Allez, tous avec moi! Davyyyy, Daâââvy Crocket, la la la la la la.

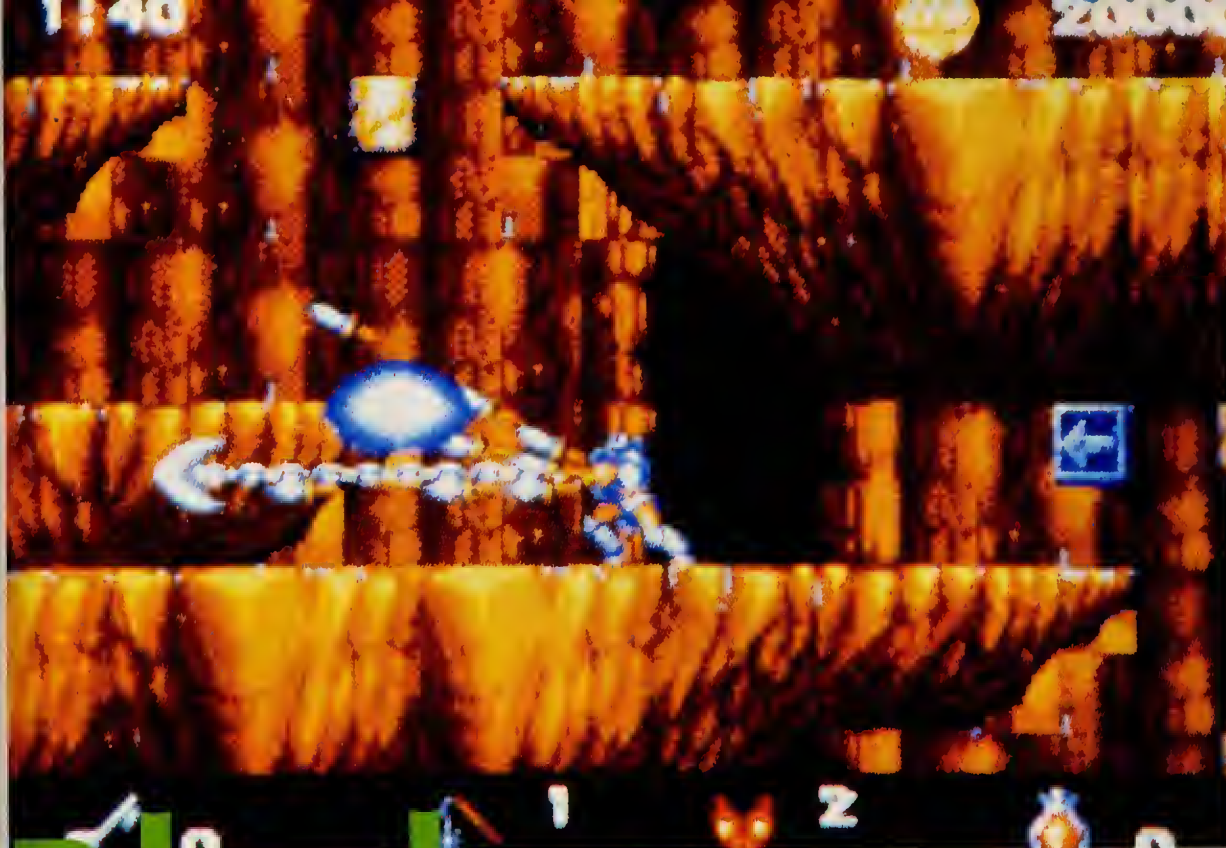
ST **79%**

La partie aventure de Colorado se manipule comme la majorité des jeux du même genre: en cliquant sur des icones, au clavier ou au joystick. Les graphismes sont réalistes et bien dessinés. Quant à la partie action, elle se situe dans les quatre passages obligatoires de la descente de la rivière en canoë, où il vous faudra éviter des rochers, des troncs d'arbres et donner des coups de rame aux indiens. Une aventure bien réalisée, remplie d'animation, dans laquelle vous devrez aussi bien réfléchir, gérer, acheter, échanger, que vous battre, frapper, fuir et tuer. Colorado est un bon jeu, qui manque toutefois d'originalité, mais qui amusera les moins exigeants en matière d'aventure.

KAAA

GRAPHISME	17
SON	14
ANIMATION	15
COMPLEXITE	13

DISPO SUR PC,ST et AMIGA
PRIX : environ 250 F



Black Tiger



Ca faisait longtemps que l'on nous en parlait, du Black Tiger d'US Gold, eh bien le voilà en chair et en armure!

C'est la toute dernière adaptation d'arcade d'US Gold. Rappelons brièvement l'histoire de notre pauvre petit chevalier. L'espèce humaine a été asservie par trois dragons. Vous êtes Branlefer (inutile, pas de jeu de mots douteux), valeureux guerrier et preux chevalier, si tant est qu'il en existe un. Vous êtes donc le dernier espoir de la planète. Au cours de 6 niveaux, vous devrez lutter de toutes vos armes, contre des monstres aussi immondes que carnassiers. Au cours de votre progression, vous trouverez des fioles vous remettant d'aplomb ainsi que des pièces de monnaie, vous permettant d'améliorer votre potentiel de guerre (l'armure d'or par exemple est très utile, mais je ne vous dirai pas pourquoi, sinon c'est plus du jeu!!). Vous êtes prêt? Alors en route pour la big aventure.

ST
81 %

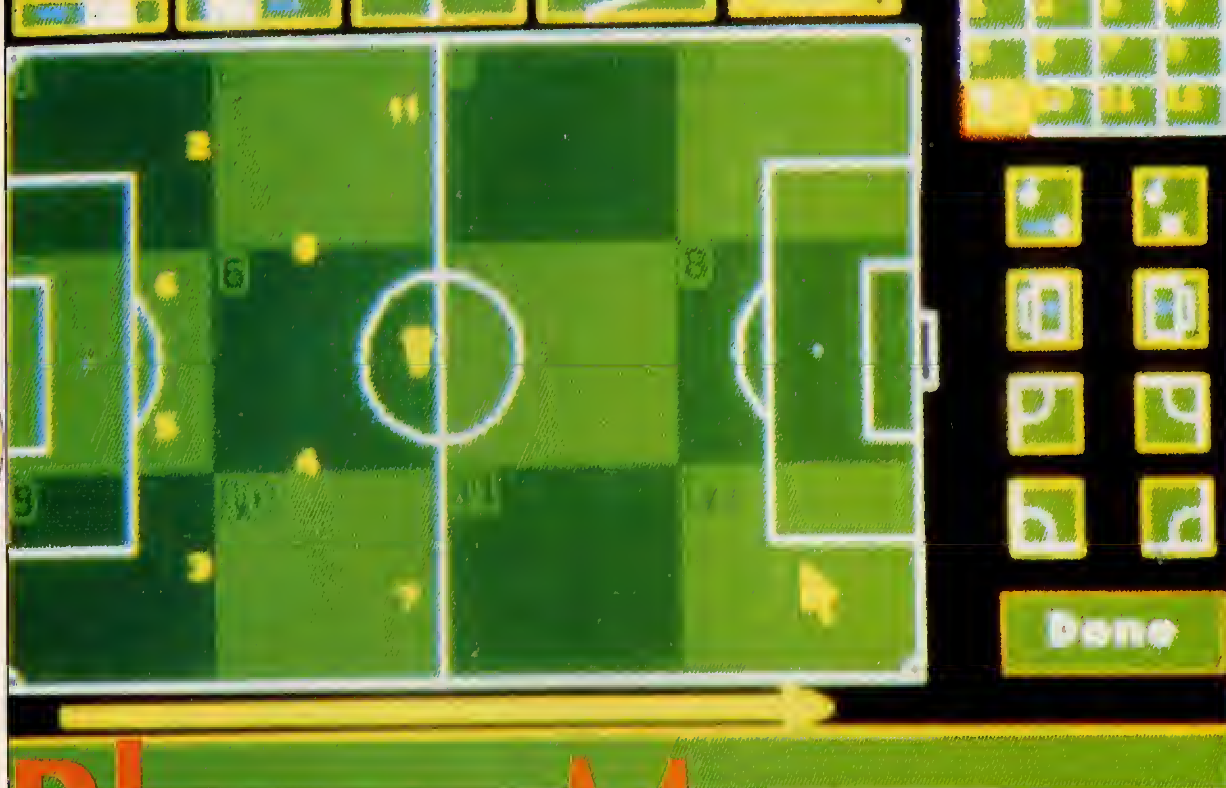
C'est marrant mais lorsqu'on voit Black Tiger, on a vraiment une impression de déjà vu. Ce jeu fait vraiment penser à The Strider. Même scrolling multi-directionnel saccadé, même taille de l'écran (trois quarts de l'écran dit «normal»), même type de graphismes (par ailleurs assez chouettes, malgré une certaine impression de flou dans le décor du fond). Votre puissance de tir dès le départ est phénoménale, on se demande même si il est utile de s'équiper davantage. La musique d'introduction digitalisée du départ est excellente, mais elle laisse malheureusement place à des petits «Broou» en guise de bruitage. Malgré cela, le jeu est agréable et même passionnant à la longue.

J.M Destroy

GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	16
MANIABILITE	18

DISPO SUR CPC,ST et AMIGA
PRIX : environ 200 F





Player Manager





Du Kick Off avec un plus, c'est le nouveau pari d'Anco.

ST
96%

Toute la phase de managing est passionnante. La multitude des options rend Player Manager tout à fait captivant. C'est simple à gérer (à la souris) et facile d'utilisation. Au niveau du jeu proprement dit, c'est Kick Off, on n'aime ou on n'aime pas, moi j'adore (NDLR: Alain Giresse aussi, voir l'interview dans ce numéro). Le fait de pouvoir interférer sur le déroulement de la partie, après avoir sélectionné vos joueurs, permet une meilleure approche de la tactique que vous devrez suivre pour le match suivant. De plus, vous pouvez jouer comme «simple joueur», c'est-à-dire que vous ne dirigez qu'un seul et unique joueur pendant les 6 minutes (c'est la durée obligatoire d'une partie) que dure le match, ou bien «capitaine» de l'équipe. Dans ce cas vous dirigez comme dans le Kick Off «classique» le joueur le plus proche de la balle. Cette option permet au bon joueur que vous êtes de pallier votre nullité en managing. Avec Player Manager, je pense que l'on a atteint le summum du Managing Football.

J.M Destroy

GRAPHISME	08
SON	08
ANIMATION	13
REALISME	19

DISPO SUR ST et AMIGA
PRIX : environ 300 F

Kick Off... Vous vous souvenez? Eh bien, Player Manager, c'est la même chose. Mais maintenant, il est aussi possible de gérer son équipe.

Mais quand aura-t-on fini de créer des additifs autour de ce fameux Kick Off? Peut être jamais, mais qui s'en plaindrait?

Avant que le match ne commence, vous pourrez, par exemple, définir votre propre tactique de jeu ou utiliser les célèbres positions déjà définies (4-4-2, 4-3-3, 4-2-4, 5-3-2), entraîner votre équipe en examinant ce qui vous semble encore approximatif et acheter ou vendre les joueurs qui ne vous donnent pas entière satisfaction. Pour cela, vous devez vous faire une idée sur la qualité des joueurs en fonction de leurs caractéristiques propres (poids, taille, agilité, endurance, agressivité, etc...). Votre but sera bien évidemment de gagner le championnat d'Angleterre et de ramener la F.A Cup à domicile. Bonne chance.

Skatewars

Ubi Soft vous offre là un jeu pour vous défouler... à fond.





Skatewars n'est autre que le violent et sauvage Skateball. Sûr que ça faisait trop jeu de plage, Skateball, d'où le changement de nom. Skatewars, ça fait plus viril-castagne-hémoglobine. Il s'agit de former des équipes de gros bras qui, bardés de fer et de mauvais sentiments, vont tâcher de marquer des buts tout en éliminant l'équipe adverse. Et que je te pousse dans des crevasses, et que je t'en envoie un s'empaler sur des sphères hérissées de piquants!

C64
85%

Au son d'un bruitage inquiétant avec une musique sinistre mais réussie, vous naviguez là-dedans. On peut jouer à deux, c'est très bon pour défouler son animosité.

Un truc en passant pour arriver rapidement aux niveaux les plus riches en obstacles sanguinolents: planquez votre joueur, laissez l'adversaire accumuler les buts. Mieux, marquez contre votre camp.

Après chaque paquet de cinq buts encaissé, les équipes passent toutes au niveau supérieur. Vraiment amoral, Skatewars, vraiment!

Bô TGV

GRAPHISME	12
SON	15
ANIMATION	15
MANIABILITE	16

DISPO SUR CPC, ST et AMIGA
PRIX : environ 200 F

GREAT COURTS

Editeur: Ubi Soft C 64

Testé par BôTGV. Prix: 200 f environ.
DEJA TESTE SUR AMIGA DANS JOYSTICK HEBDO N°45 ET SUR PC, CPC DANS JOYSTICK N°2

Absolument somptueux sur Amiga, plus que correct sur CPC, la version C64 de Great Courts se place entre les deux. Elle a perdu les images digitalisées des grandes villes où ont lieu les rencontres, la finesse du graphisme a quelque peu pâti et le joueur (ou la joueuse) du fond est un peu raide. Mais celui que l'on manie est heureusement bien plus réaliste, avec des mouvements décomposés dans leurs moindres détails.

La protection anti-copie s'appuie sur des questions tordues du genre «qui a gagné en 1952 l'Open de Wimbledon?». Un peu d'imagination que diable: le Quid fournit la plupart des réponses!

GRAPHISME: 12 • ANIMATION: 14 • SON: 14
MANIABILITÉ: 15 • RÉALISME: 18

VERDICT: 87 %



SUPER CARS

EDITEUR: GREMLIN ST

TESTE PAR JM DESTROY. PRIX: 200 f environ
DEJA TESTE SUR AMIGA DANS JOYSTICK N°2

Pouf! Voici une nouvelle course de voitures sur ST. Le circuit est vu d'en haut. Chaque piste est constituée d'obstacles que vous devez éviter. Flaque d'huile, pistes détrempées, boue sont au programme. Une fois le programme chargé, vous pouvez choisir entre trois différents types de véhicules, avec des caractéristiques bien spécifiques. La course en elle-même se déroule suivant un scrolling multi-directionnel, qui aurait pu être meilleur, puisque l'écran se déplace de huit en huit pixels. Le graphisme des images arrêtées est irréprochable, mais celui des voitures (d'une seule couleur) laisse très franchement à désirer. Malgré cela, le jeu est distrayant et l'envie d'agrémenter son véhicule avec des turbos et autres gadgets incite les joueurs à enchaîner les parties.

GRAPHISME: 12 • ANIMATION: 12 • SON: 13
MANIABILITE: 15 **VERDICT : 79%**



Startrash

Rainbow Arts vous envoie faire un tour dans les poubelles de l'espaaace.

Votre but est de retrouver des documents, perdus lors d'une soirée arrosée avec des copains, que vous avez jetés dans le vide-ordures intergalactique par mégarde. .Pour ce faire, vous allez devoir balader votre neuroball (une petite boule verte qui rebondit) sur des colonnes, des tours, des escaliers, construits dans une architecture complètement démente, à travers les décharges de l'espace, construites en forme de pyramide (il y en a sept). Ces constructions sont évidemment truffées d'obstacles tels que des fantômes plaintifs, des poissons rouges, des aspirateurs ronronnant, etc. Vous allez devoir récupérer des clefs, trouver le bon chemin à emprunter, éviter les méchants qui vous écraseront sous leurs talons, comme une vieille merde (spritch!). Quand on dit que l'alcool est dangereux...



AMIGA 78%

Dans de superbes décors en perspective, votre boule rebondit sans cesse avec des «boïng boïng». Votre joystick en main, vous devrez lui faire gravir les escaliers avec une précision maniaque qui joue plus sur les nerfs que sur l'écran. Les petits sprites que vous devrez éviter ou aborder sont bien dessinés, mais animés de telle façon qu'ils sont difficiles à éviter. Un jeu spécialement bien réalisé, mais où la manipulation trop pointilleuse risque d'en rebuter plus d'un. En somme, un jeu dur et bô. Ca peut plaire.

KAAA

GRAPHISME	15
SON	16
ANIMATION	14
MANIABILITE	10

DISPO SUR C64, ST et AMIGA
PRIX : environ 300 F

Starvega

Loriciel vous propose avec Starvega un jeu d'aventure/exploration spatiale.La galaxie des Mille Soleils et ses innombrables richesses n'attendent que vous.





Ah, enfin je te retrouve, mon bon vieux vaisseau, mon Starvega. J'espère que tu n'es pas en trop mauvais état après tout ce temps passé abandonné dans un hangar, pendant que je croupissais en prison. Mais tu vas voir, nous allons reprendre ensemble le chemin de l'espace, il nous faut retrouver nos amis de l'équipage, ainsi que ma bien-aimée. Je ne sais pas où ils peuvent être dans la galaxie mais nous trouverons bien. Pour commencer, j'ai été engagé comme transporteur mercenaire par une société intersidérale et j'ai un chargement à livrer avant 76 jours à 16 années-lumière d'ici. Il faut que je t'équipe et j'en profiterai pour acheter du chargement supplémentaire que nous pourrons revendre. Je vais aussi traîner un peu dans les bars pour voir si personne ne sait où sont nos amis ou cette crapule d'Oeil-de-Fer qui est à ma poursuite avec sa bande de pirates. A tout à l'heure, le départ est prévu pour demain à l'aube.

PC 75%

Starvega est un jeu d'aventure/exploration qui regroupe tous les ingrédients nécessaires. Le dialogue dans les bars, le commerce de denrées hétéroclites, l'exploration de mondes nouveaux, l'exploitation minière de ces mondes, de quoi passer le temps, quoi. Bien évidemment, il y a des combats de vaisseaux et même des combats au sabre laser. Les commandes par icônes sont assez agréables à utiliser et toutes les descriptions sont pittoresques.. Les descriptions et dialogues ne sont pas assez fouillés à mon avis et le jeu revient à un enchaînement d'actions presque automatique. Dommage, tout y est, il faut enrichir le scénario.

Duy Minh

GRAPHISME	14
SON	10
ANIMATION	12
COMPLEXITE	13

DISPO SUR PC uniquement
PRIX : environ 360 F

Tank





Ce jeu est basé sur une simulation réelle utilisée par l'armée américaine à Fort Knox. Il y a trois niveaux de jeu possibles : opérationnel, avec tout le bataillon, tactique, orientation et combat individuel. Ces trois niveaux sont utilisables dans chaque partie. Si vous ne désirez pas combattre directement, déplacez les maquettes sur la carte, donnez vos ordres et laissez faire l'ordinateur, il se débrouillera sans vous. A noter que c'est encore une fois ces maudits ruskoffs qui viennent embêter les américains.

Si par contre, vous trouvez que le conducteur du char se débrouille mal, prenez sa place. Vous entrez alors de plein pied dans l'action. De même, vous pouvez remplacer le chef de char ou le tireur.

PC 83%

Bien foutu! Moi, j'ai bien aimé! C'est un peu complexe mais c'est bon. Le graphisme est bien, les scènes extérieures sont un peu simples mais en 3D. On peut pas tout avoir! L'animation coule bien, le char suit les dénivellations du terrain. Les obus partent et les douilles s'éjectent. Plein de petits boutons à allumer dans les différents tableaux de bord qui sont assez réalistes. Une belle simulation, mais la guerre... quel malheur!

Jeff

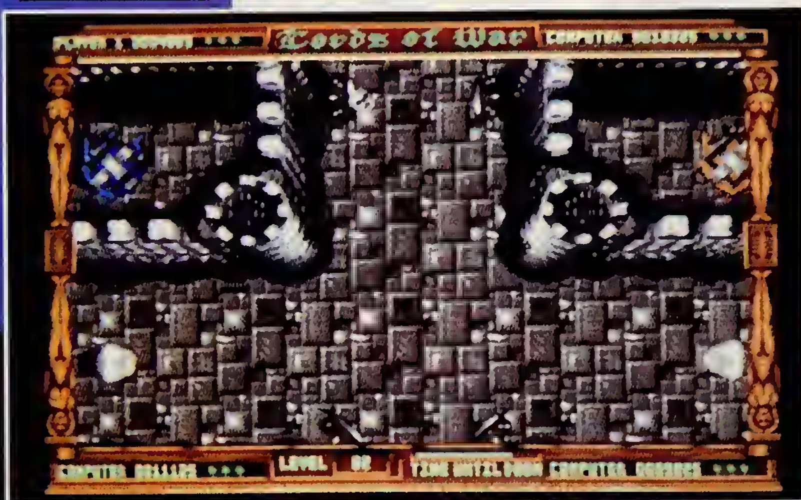
GRAPHISME	17
SON	14
ANIMATION	17
MANIABILITE	18
REALISME	17

DISPO SUR PC uniquement
PRIX : environ 350 F

Boum! Tacatacatac Plaf! Très belle simulation de char éditée par Spectrum Holobyte qui nous arrive là. Tous aux abris!

On pensait avoir vu tous les remix d'Arkanoïd. Eh bien non! Digital Concepts remet ça, et de belle manière.

Lords Of War





A l'origine, vous n'avez qu'une seule arme pour défendre votre château fort et pour attaquer ceux de vos adversaires. Cette arme est une espèce de bouclier monté sur roues. C'est ainsi que vous devez échanger une tête de mort, faisant office de balle, pouvant alors aussi bien détruire votre muraille que celle de vos adversaires. A vous de bien vous comporter. A la fin du jeu, si vous l'emportez, vous aurez certainement droit à une petite récompense, comme tout chevalier qui se respecte, le repos du guerrier, en somme...

AMIGA 84%

D'un concept très original, bien que le thème ne le soit pas, Lords of War est un jeu très plaisant à jouer. Seul contre trois adversaires contrôlés par l'ordinateur, ou bien à deux (les deux autres joueurs étant toujours contrôlés par l'ordinateur) la maniabilité reste la même. Le graphisme est net, sans bavure. A chaque rebond de la balle (tête de mort) un superbe «bong» digitalisé retentit et met un peu d'ambiance. Une fois que l'un de vos adversaires a rendu l'âme, vous changez de niveau et de tableau, le jeu est alors bien plus difficile et la vitesse de la balle est doublée. Un bien beau jeu, fendard, surtout à deux...

J-M Destroy

GRAPHISME	17
SON	13
ANIMATION	17
MANIABILITE	18

DISPO SUR ST et AMIGA
PRIX : environ 200 F

Pour les fous du foot, Krisalis sort un jeu qui met en scène la fameûûûse équipe de Manchester.



Manchester United

Avec Manchester United, vous allez jouer le manager, l'entraîneur et tous les joueurs de votre équipe. Ce jeu se divise en deux parties: avant le match, et pendant le match, sachant que tout ce qui se sera passé avant se répercutera pendant. De l'achat d'un joueur à l'entraînement de votre équipe en passant par les soins médicaux, vous allez devoir vous occuper de tout. C'est pas humain, comme boulot!



AMIGA 80%

Toute la première partie du jeu (négociation, entraînement, etc) se visualise sous forme de tableaux, avec des noms et des chiffres: les joueurs, leurs caractéristiques, leur prix, etc. La deuxième partie (le match) peut se jouer à deux ou seul contre l'ordinateur. Vous pouvez (malhonnêtement) baisser les capacités des joueurs adverses quand ils sont gérés par l'ordi. On voit la partie du terrain où l'action se déroule comme si on était dans le public, et un petit scanner en bas à gauche de l'écran vous permet de visualiser la position de tous les joueurs. Un graphisme très joli, un peu BD, et une animation relativement bonne, qui pourrait être plus rapide (une maniabilité, au joystick uniquement, un peu lente). On prend tout de même son pied à jouer avec Manchester, grâce en grande partie au réalisme de la gestion de votre équipe, toutes les règles du football étant pour une fois scrupuleusement respectées. Ce jeu intéressera tous les amateurs de ce sport, plus tout ceux qui aiment la gestion en général. Ca va faire un paquet de monde.

KAAA

GRAPHISME	15
SON	16
ANIMATION	15
MANIABILITE	14

DISPO SUR ST et AMIGA
PRIX : environ 300 F

IKARI WARRIORS

CPC K7

EDITEUR: ENCORE
TESTÉ SUR PAR BÔTGV. PRIX: 50 F environ
DISPONIBLE SUR SPECTRUM CASSETTE, C64, CPC DISK ET K7

Coooooomment? Vous ne connaissez pas Ikari Warriors? Alors, c'est que vous êtes jeunôt dans la micro. Car Ikari, ce fut une date dans l'ère du CPC! Une méga-conversion d'abord signée Elite avant qu'Encore la resserve en budget. Comme bon nombre de Shoot'Em Up, il s'agit de progresser courageusement en descendant un maximum de soldats bleus, des verts aussi car ils sont plein de bonus (grenades, armes nouvelles...) En face, ça canarde et ça lance des grenades à qui mieux mieux. Un enfer! On peut jouer à deux, ce qui laisse quelques chances de plus d'atteindre les ponts en bambou ou la passerelle en liane. Ikari Warriors n'a pas vieilll et on prend toujours autant plaisir au carnage.

GRAPHISME: 13 • ANIMATION: 13 • SON: 12
MANIABILITÉ: 15 **VERDICT: 75 %**



WORLD TROPHY SOCCER

ST

EDITEUR : MELBOURNE HOUSE
TESTE PAR DESTROY. PRIX: 200F environ
DEJA TESTE SUR AMIGA DANS JOYSTICK N°1

Voici une nouvelle simulation de football sur ST, ni moins bonne ni meilleure que ses concurrentes (excepté Kick Off). Dans cette simulation, le terrain est vu de haut un peu à la manière de ce dernier. Les joueurs sont bien dessinés et l'animation correcte. Bien évidemment, tous les coups du vrai football sont permis: Corners, Coups-Francs, coups en douce, Penalty, Têtes etc...). De plus, le terrain suit la balle selon un scrolling multi-directionnel. Pour marquer, il vous suffit de dribbler toute la défense (en toute simplicité) et hop! Vous marquez, c'est aussi simple que cela. En conclusion, World Trophy Soccer est bien réalisé, mais pèche par sa simplicité. Vive Kick Off....

GRAPHISME: 15 • ANIMATION: 15 • SON: 14
REALISME: 13 **VERDICT: 68%**



Dyter-07

Des savants à sauver. Tout ce dont vous disposez, un hélicoptère. Refrain connu ? Reline le remet au goût du jour avec Dyter-07



AMIGA 86%

Dyter-07 s'inspire très largement de Choplifter, même déplacement d'hélicoptère en scrolling horizontal, même mode de récupération des gens. Il y apporte un grand nombre d'innovations: des armes de plus en plus sophistiquées au cours du jeu, un char d'appoint, la possibilité pour l'hélico de se transformer en submersible. En plus de tout cela, la réalisation est très bonne, tant au niveau graphisme que son. Un bon renouvellement du genre, très jouable, avec des innovations intéressantes.

Duy Minh

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	15
MANIABILITE	16

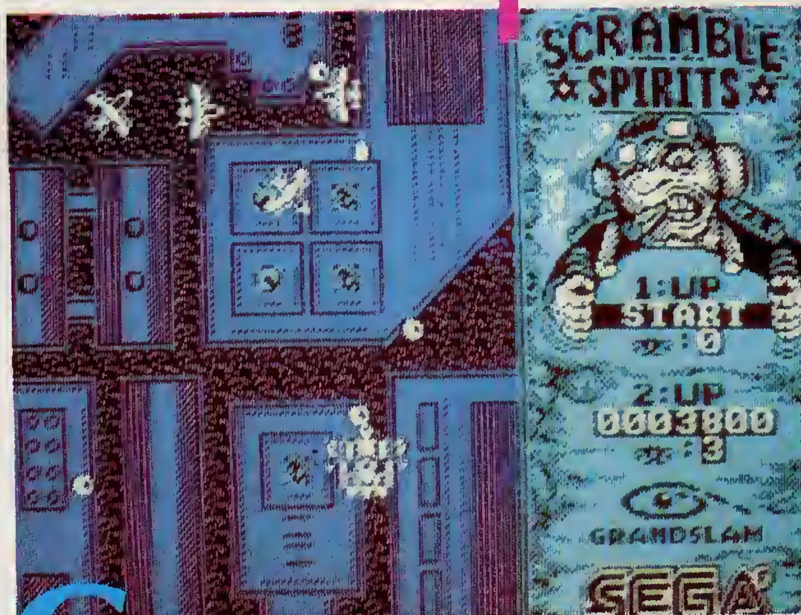
DISPO SUR C 64, ST et AMIGA
PRIX : environ 300 F

Capitaine, votre mission est très simple, un groupe de savants est détenu sur les îles de cet archipel par une puissance ennemie, vous devez les libérer. Nous avons réussi à installer une base d'hélicoptère sur une île proche et vous allez bénéficier de notre dernier modèle. Malheureusement, les savants kidnappés participaient à la mise au point de ce prototype, qui ne bénéficie pas encore de toutes les armes et dispositifs qui étaient prévus. Vous n'aurez au départ qu'un canon classique. Mais, récupérer des savants et les ramener à la base leur permettra de mettre en marche tout cela, missiles, canons quadruples, armures. Autre chose, vous disposez également d'un petit char embarqué qui vous permettra d'explorer les îles plus à fond. Il pourra lui aussi être amélioré. Attention, l'ennemi a prévu notre attaque et a disposé ses robots de combat, aussi bien sur terre que sur mer, et ses missiles sillonnent le ciel. Bonne chance capitaine, vous seul pouvez réussir cette mission.

Kaaa

Scramble Spirits

Tirez sur tout ce qui bouge. C'est ce que vous demande de faire Granslam. Et ce n'est pas évident.



Crac, boum, chtac ! Scramble Spirits est de la même veine que les 1942 ou 1943 de Capcom. Autrement dit, ce n'est pas un monstre d'originalité: il faut remonter le long d'un scrolling en tirant sur tout ce qui se présente. Parfois, un petit avion vient se coller à votre engin pour lui prêter main-forte à grand coups de bombes spéciales. Bref.

CPC 75%

Quand faut y aller...Scramble Spirits produit une sacrée impression de déjà vu. A quoi bon l'acheter, alors, rétorquerez-vous? Pour son graphisme fin et somme toute agréable, son scrolling tout en douceur, quoique un peu lent (j'ai pas dit soporifique). Mais surtout, Scramble Spirits est un des rares jeux prévus pour deux joueurs où l'on peut, avec un minimum de dextérité, contrôler les deux sprites à la fois, une main au clavier, l'autre au joystick. Pour la frime, c'est géant! Et pour l'abattage, il assure. Certains le trouveront trop facile et ils n'auront pas tord...

Bô TGV

GRAPHISME	15
SON	12
ANIMATION	14
MANIABILITE	15

DISPO SUR CPC, ST, AMIGA
PRIX: 149 F CPC DK-199 F CPC K7

VERSIONS ORIGINALES / ORIGINAL VERSIONS

DOUBLE ALBUM / 2LP

DIAMOND TV-ALBUM

MEGATOP TV


DE LA SOUL


JEAN-PIERRE FRANÇOIS


PATSY


MIRAGE


EMMANUELLE


CONFETTI'S



RICO


TECHNOTRONIC


SUGARHILL GANG


THE LIGHTNING SEEDS


PANTHERA


BABY FACE

24 ARTISTES ORIGINAUX

24 ORIGINAL ARTISTS

Disco Dance Classics

Looney Tunes

P.L.B.

Le Père Noël

Cindy Brown

Rap IV Rap

Rocco & The Carnations

Just Lee Lewis

Phil Barney